

PLAY!

ZINE

40 | DECEMBAR 2009.

BESPLATNI
MAGAZIN



COVER STORY: ASSASSIN'S CREED II



MODERN WARFARE 2



DRAGON AGE



UNCHARTED 2

POSLE GITARSKOG ROKA NA RED SU DOŠLI ELEKTRONSKA MUZIKA I POP – OPIŠI DJ HERO I BAND HERO!



www.play-zine.com

ŠTA ME NE UBIJE
PRIPREMIĆE ME ZA ONO ŠTO DOLAZI

DRAGON AGE
ORIGINS

dragonage.bioware.com

IZABERI SVOJE POREKLO 16.11.09

U vremenu u kome je tama nadjačala svetlost, čovečanstvo će dobiti heroja sa teškom prošlošću. Kao član reda Grey Warden možeš izabrati svoje poreklo, svoje saveznike, a neprijateljima pružiti samo smrt.



PLAYSTATION 3



XBOX 360

XBOX LIVE



FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BIOWARE™

© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

BROJ 40 – DECEMBAR 2009.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREDNIK:

Luka Zlatić

REDAKCIJA:

Aleksandar Vuletić, Ivan Todorović,
Uroš Miletić, Nikola Dolapčev,
Viktor Popović

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Marko Nešović,
Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski
časopis. - 2006, br. 1 (juni) -. - Beograd (Vilovskog
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

PRATITE PLAY:

facebook

t

last.fm

BORDERLANDS

Generalno nismo fanovi
mešavina žanrova, ali se
ponekad prijatno iznenadimo.
Proverite šta nas je oduševilo u
ovoj mešavini RPG-a i pucačine.



TORCHLIGHT

Iako je Diablo III sve dalji i
dalji, možda će ljubitelji takvog
tipa igre imati čime da se
zabave. Predstavljamo daleko
najzabavniji Diablo klon do sada.



FORZA MOTORSPORT 3

Microsoftov odgovor na Gran
Turismo je konačno dovoljno
odrastao kao simulacija da može
neiskusnijim igračima da pruži
arkadniji užitak.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY!

ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako
bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili
hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada
dodeljuje se igri
ili proizvodu
(hardware-u)
koji po svom kvalitetu
zaslužuje da nosi najsvetlije
odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada
je nešto jako
dobro, ali mu fali
malo da bude
sjajno? E pa u tom izuzetnom
slučaju dodeljujemo srebrnu
nagradu.



BRONZE

Bronzana
nagrada dolazi
kao podrška
igrama i
hardveru koji je dobar ali koji
zaslužuje da se makar malo
izdvoji od drugih.



PLAY #40

TECHWARE	7
13TH PAGE	13
FLASH	15
MULTIPLAY.....	15
RETRO.....	23
PREVIEWS	28
REVIEWS	32
HARDWARE.....	78
SOFTWARE.....	88



U OVOM
BROJU...

HARDWARE #40

POSLEDNJI POZDRAV ZA DIRECTX 10	79
ASUS M4A785TD-V EVO	81
MOREX 2788B	83
PREPORUKE ZA KUPOVINU	86

SOFTWARE #40

A SADA MALO WINDOWS-A	88
GOOGLE WAVE	93
WINDOWS 7	95
GLARY UTILITIES 2.17.0.776.....	98

REVIEWS #40

ASSASSIN'S CREED II.....	33
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2.....	36
LEFT 4 DEAD 2	40
DRAGON AGE: ORIGINS	43
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES.....	46
BORDERLANDS	50
TORCHLIGHT.....	53
FORZA MOTORSPORT 3	56
NEED FOR SPEED: NITRO	59
DJ HERO	62
BAND HERO	65
FOOTBALL MANAGER 2010	67
FIFA MANAGER 10	70
SAW: VIDEO GAME	73
WII FIT PLUS.....	75

AKO NEŠTO OČEKUJETE, ONDA NIŠTA...

Samo sam hteo da kažem da od sada od nas ništa ne očekujete, pa se onda lepo obradujete kada nešto zapravo i dobijete. Ne mislimo ovde samo na poklone, već i na redovno izlaženje, nove rubrike, multimedijalne sadržaje, na tako te stvari ... you know.

Sa druge strane, iako smo lenji da bilo šta ubacimo i krajnje neorganizovani, uvek možemo da se vadimo na to da igramo sve te divne nove igre. A i nije da smo daleko od istine... Prvo Borderlands, onda Modern Warfare 2 za ljubitelje FPS-ova, ovi što pikaju RPG-ove imaju Dragon Age. Onda kad mislite da je „to to“, stiže DJ Hero, da malo razmrda ljude kojima su dosadile gitare pa bi da postanu disk džokeji, tu je i Band Hero, za sve koji bi da pevaju i sviraju pesme od Tejlora Svift (nisam!).

Mi ćemo se svakako potruditi da izdamo onaj neki broj januarski pre Nove godine, da možete da se radujete i čitate dok imate „produženi odmor“ najnovije avanture PLAY! Ekipe, ali ipak treba biti parcijalno realan pa ostaviti mogućnost da januarski PLAY vidite tek tamo oko 15. Januara. Stoga bih želeo sada odmah da vam čestitam 2010. Godinu i poželim vam da bude bolja nego sve do sada, da se konačno izađe iz te krize pa da i budžeti za kupovinu igara (kupovinu igara, lol...) budu veći!

Uzdravlje!

TOP 3

GOLD AWARD MODERN WARFARE 2

Istina je da MW2 ima nekih manjkavosti u odnosu na prethodnika, ali je i dalje toliko proketo zabavan.



SILVER AWARD DRAGON AGE: ORIGINS



Recenzenti i igrači širom sveta se slažu da je ovo najbolja RPG igra decenije (što će reći i 21. veka). Slažemo se i mi.

BRONZE AWARD LEFT 4 DEAD 2

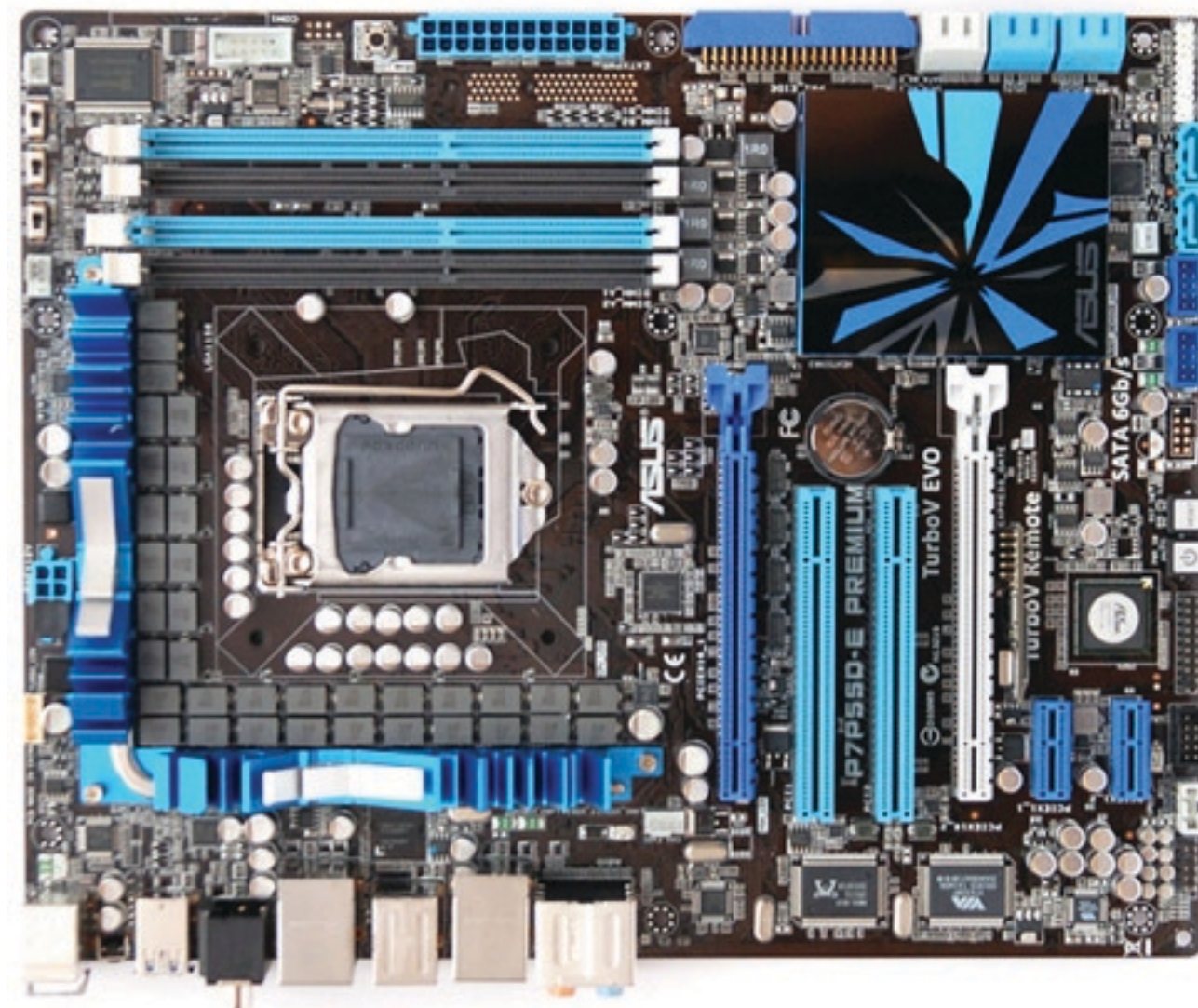
Ko se prošle godine zaljubio u ovo napucavanje sa zombijima, jednako će zaljubljen ostati i u ovoj prazničnoj sezoni.





► NOVI ASUS WI-FI HD MEDIA PLAYER

ASUS je predstavio novi HD media plejer nazvan O!Play Air HDP-R3, koji korisnicima omogućava pristup sadržaju sa raznih izvora bežičnim putem. O!Play Air HDP-R3 streamuje veliki broj audio, video i foto formata sa računara, mrežnih skladišta, čitača kartica i drugih uređaja sa USB ili eSATA vezom. Podržani formati uključuju MPEG1/2/4, H.264, VC-1 i sve popularniji RMVB, a ovaj HD media plejer reprodukuje video visoke definicije u rezolucijama do 1080p. Podržan je wireless standard 802.11n zahvaljujući kome ostvaruje stabilan i brz bežični transfer do 600 megabita u sekundi, a plejer je opremljen eSATA i LAN konektorima kojima se podaci mogu streamovati i žično sa odgovarajućih uređaja i mreže.



► ASUS IZBACIO SVOJU PRVU PLOČU SA USB 3.0 I SATA 6.0 GBPS

Asus je predstavio ploču P7P55D-E Premium, prvu u svojoj ponudi koja stiže sa podrškom za SATA 6.0 Gbps i USB 3.0 uređaje. Za njih se brine PLX bridge čip koji USB 3.0 i SATA 6.0 Gbps kontrolerima obezbeđuje udvostručeni protok nego u slučaju povezivanja direktno na čipset, čime se po Asusu eliminišu potencijalna uska grla sistema. Dalje, ploča podržava LGA 1156 procesore i ima četiri DDR3-2000 slotova, dva PCIe x16 sa podrškom za SLI i CrossFireX, šest SATA 3.0 Gbps i dva SATA 6.0 Gbps porta, TurboV tehniku za overklok, dva USB 3.0 i jedan eSATA. Pored ploče, Asus je predstavio i U3S6 karticu za PCIe x4 koja radi sa većinom novijih Asus P55 ploča i obezbeđuje dva USB 3.0 i dva SATA 6.0 Gbps porta povezana na PLX čip. Nova P55 ploča i kartica stižu pre početka praznične sezone.

► FIRMWARE 4.3 ZA ZUNE HD DONOSI PODRŠKU ZA 3D IGRE

Vlasnici Microsoftovog prenosnog plejera Zune HD, koji se kod nas zvanično ne može kupiti, mogu u njega uflešovati najnoviji firmware verzije 4.3, čime dobijaju podršku za talas nadolazećih 3D igara i aplikacija za ovaj uređaj. Pored toga, tu je i auto-suggest funkcija za lakše unošenje teksta i još nekoliko sitnijih ispravki.



► ASUS IZBACUJE SVOJ PRVI SMARTBOOK POČETKOM SLEDEĆE GODINE

Asus je letos na Computexu 09 prikazao smartbook koga je pokretao operativni sistem Android, ali su istovremeno rekli da ovaj segment nije njihov prioritet i da se ne zna kada će se ovaj mobilni uređaj pojaviti. Sada stižu nove informacije - ovaj uređaj trebalo bi da se pojavi u prvom tromesečju sledeće godine. Trebalo bi da ga pokreće čip ARM arhitekture (najverovatnije Snapdragon, manje verovatno NVidia Tegra), imaće preinstaliran Android OS, i koštaće oko 184 dolara. Asus će ga verovatno prikazati na CES-u početkom sledeće godine.



► SERVICE PACK 1 ZA WINDOWS 7 IZLAZI NA JESEN SLEDEĆE GODINE

Sajt Wzor, izvor brojnih neoficijalnih buildova Windowsa 7, koji je jako lepo primljen kod računarske publike, tvrdi da Microsoft sprema prvi servisni paket za ovaj sistem za jesen sledeće godine. Beta verzija biće poslata testerima već u decembru ove godine, dok će javna faza beta testa početi u januaru 2010. Potom slede dva release kandidata, dok bi finalizovana RTM varijanta trebalo da bude zaokružena tokom letnjih meseci, a izlazak za široku publiku očekuje se početkom jeseni 2010.



► SAPPHIRE NAJAVIO VAPOR-X MODELE RADEONA HD 5870 I HD 5750

Sapphire je predstavio Vapor-X modele novih kartica Radeon HD 5870 i HD 5750, sa specijalnim Vapor-X kulerima umesto AMD-ovih referentnih. Obe kartice koriste 40-nanometarske grafičke procesore (Cypress na 5870, Juniper na 5750) sa podrškom za DirectX 11, kao i GDDR5 memoriju i duple DVI i po jedan HDMI i DisplayPort izlaz, a podržani su CrossFireX i ATI EyeFinity tehnologija za prikaz slike na nizu monitora. Vapor-X HD 5870 ima 1600 stream procesora, 256-bitnu magistralu i frekvencije od 870 MHz za GPU (850 na referentnom modelu) i 5000 MHz (4800 podrazumevano) za 1 GB GDDR5 memorije. HD 5750 ima 720 stream procesora, 128-bitnu magistralu i frekvencije od 710 MHz za GPU i 4640 MHz za gigabajt GDDR5 memorije, naspram AMD-ovih preporučenih 700 i 4600 MHz, respektivno. Uz kartice se dobija kupon za skidanje nadolazeće igre DiRT 2 koja podržava DirectX 11.



► IZAŠAO DIRECTX 11 ZA VISTU

Vlasnici Viste koji poseduju DirectX 11-kompatibilnu grafičku karticu i žele da puštaju DX11 testove (za sada Unigine Heaven i igra Battleforge), mogu preko Windows Updatea instalirati paket "Windows Platform Update", čime će dobiti i DirectX 11. Radi se o celom paketu komponenti koji pored Direct3D-a uključuje i komponente poput Direct2D, DXGI 1.1, Windows Graphics, Imaging i XPS Library i slično.

► NVIDIA OSTVARILA PROFIT U TREĆEM KVARTALU

U trećem kvartalu fiskalne 2010. godine, koji se završio 25. oktobra, NVidia je prijavila prihod od 903.2 miliona dolara, što je 16% više u odnosu na tromesečje pre toga, i nešto više u odnosu na isti period prošle godine, a istovremeno kompanija je ponovo u plusu nasuprot prethodnom kvartalu gde je poslovala sa gubicima, pa je ostvarena neto zarada od 107.6 miliona dolara. Ipak, ovaj period za kompaniju nije tako sjajan jer je AMD cenovno agresivno nastupio sa svojim atraktivnim DirectX 11 karticama na šta NVidia neće imati odgovor do prvog tromesečja sledeće godine. Sa druge strane, NVidia potencira Tegra platformu za mobilne uređaje, kao i CUDA arhitekturu sledeće generacije, ali ni ove tehnologije neće stići u skorije vreme. Za sledeći kvartal, NVidia planira dalji rast prihoda od 2%.



BIOSTAR

WWW.BIOSTAR.COM.TW



- * LGA 1156 Intel Core i7/Core i5 multi-core processors support
- * 6 phases power design
- * Intel P55
- * DDR3-1800+/1600+/1333
- * Ports PS2 x 2
- * SATA x 6
- * USB2 x 6
- * Ethernet x 1
- * HD Audio 7.1
- * BIO-TEX Tech
- * CrossFire
- * 100% Solid caps
- * BIOSTAR G.P.U (Green Power Utility) Technology
- * BIOSTAR O.M.G for simple OC in BIOS.
- * Toverclocker Utility

T5 XE

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

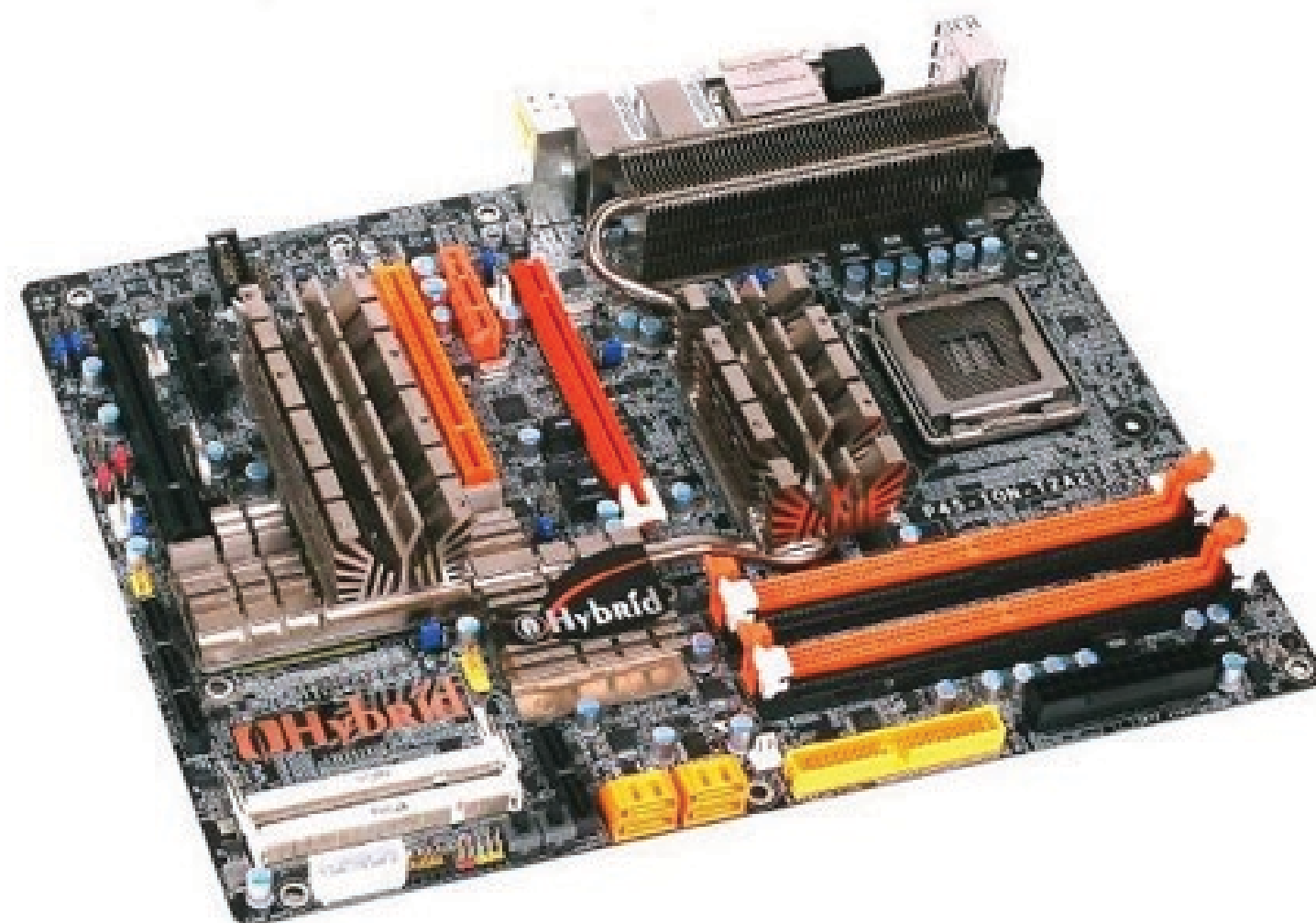
TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs





► XFX I POWERCOLOR NAJAVILI RADEONE HD 5970

XFX i PowerColor su najavili svoje modele novih Radeona HD 5970 "Hemlock", najjačih konzumentskih dual-GPU rešenja. XFX-ovi modeli imaju standardne frekvencije (725 MHz po GPU-u, 4000 MHz za 2 GB GDDR5 memorije), 3200 stream procesora, dva DVI i jedan Mini DisplayPort i podršku za DirectX 11, CrossFireX i ATI EyeFinity, a razlika je u tome što "Black Edition" stiže sa alatom OverVolt Tool za bolje overklokovanje. PowerColorov model je takođe standardan, ali stiže sa download kuponom za igru DiRT 2, koja izlazi početkom novembra i podržava DirectX 11.



► DFI OTKRIO PRVU DUAL-SYSTEM PLOČU

DFI je najavio svoju "Hybrid" platformu, što su tehnički dva sistema na istoj matičnoj ploči. Prva ploča ove familije nosi naziv HB P45-ION-T2A2: radi se o ATX modelu sa P45 i ION sistemima koji rade nezavisno, i tako mogu da pokriju potrebe za niskopotrošnim kancelarijskim ili internet poslovima, i snagom za zahtevne aplikacije i video igre. P45 sekcija ima LGA 775 podnožje, četiri DDR2 slotova, PCIe x16 za grafiku i šest SATA II portova, dok ION deo sadrži Intel Atom 230 na 1.6 GHz, GeForce 9400M, dva DDR2 SO-DIMM slotova i tri SATA konektora. Obe polovine imaju sopstvenu audio, LAN i USB 2.0 elektroniku, kao i video izlaze. Cena još nije objavljena.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



1 2 3 4 5 6 7 RIKVERG

Nije mi se puno toga zanimljivog desilo tokom protekle nedelje, pa ni ne znam šta bih mogao specijalno da napišem. Uvek mogu da se okrenem "Retrovizoru" Ljubomira Živkova koji više ne emituje svoju "minijaturu" iz ko zna kojeg razloga, i da napišem tekst tog tipa (naravno, ni izbliza tako dobar).

Prvo, saznao sam u popularnom YouTube klipu da kad nemac napravi auto, to je stvarno napravljeno, pa vidimo i takve stvari kao što je vožnja polovine Golfa, koji piči kao da mu ništa ne fali.

Drugo, naš bajko skuc'o u Nemačkoj Ferari od 300.000 evra! Bravo majstore! Treba te nemce iznutra podrivati! Još ovakvih 100 pa da vidiš u kakvom će minusu da budu! A nas našli da bombarduju!

Treće, zone su se proširile po mom kraju, s tim što direktno moja i još dve ulice iznad nisu zona, a sve preko te dve ulice jeste. Ne treba da govorim koliko se više automobila parkira sada u mom kraju. Skoro kao neka pošast se širi taj Parking Servis. Dovoljno je da uvedu zonu u četiri-pet ulica, onda će ti

iz tih ulica da se parkiraju u drugim ulicama, pa će te druge ulice tražiti da se uvede zona, i tako redom dok ne pokriju čitav grad. Naravno, i skoro mesec dana nakon uvođenja, problemi su isti - u lokalnim kafićima stoje džipovi poređani po travnatim površinama, ivičnjacima i prelazima, ali njih niko ne dira. Dira mučenike koji se parkiraju na trotoaru, što više pomereni od ulice, jer prosto nemaju gde.

Četvrto, pokušao sam čitavog četvrtka i petka da dobijem Honda servis i prodavnicu rezervnih delo-

va, niko se nije javljao u 20 poziva u razmaku od 4 sata, osim kad je bilo zauzeto. Vrh profesionalno, svaka čast.

Peto, benzin će da poskupi za 5 dinara, iz unije benzinskih pumpi kažu da će to sigurno smanjiti broj onih koji toče benzin. Naravno, oni su nemoćni, jer marža od XX posto jednostavno ne sme da se smanjuje. Da ne pričamo o udelu države u formiranju cene, koja od recimo 110 dinara cene uzimaju 50-60 din za sebe.

Šesto, od decembra kad krene novi zakon planiram da ne vozim kola jedno mesec dana, dok se panduri ne nafatiraju keša, pa se malo primire.

Sedmo, otiš'o sam da spavam.

13th page



► DELL NAJZAD NAJAVIO SUPERTANKI LAPTOP ADAMO XPS

Američki proizvođač Dell zvanično je najavio svoj supertanki laptop Adamo XPS, čije su slike ranije procurele u javnost. Novi računar teži tek 1.4 kg i deo je svega 1 cm. U aluminijumskom kućištu, sadrži 13.4-inčni ekran, Core 2 Duo na 1.4 GHz, 4 GB RAM-a, Intel GMA 4500 grafiku i solid-state drajv od 128 GB. Baterija od 20 WHr daje do 2 ipo sata, a ona od 40 WHr do 5 sati i 20 minuta rada. Od povezivosti dostupni su WiFi i Bluetooth 2.0, a od konektora tu su dva USB 2.0 i jedan DisplayPort. Preinstaliran je 64-bitni Windows 7 Home Premium, a najniža cena iznosiće 1799 dolara, kada krene prodaja pred prazničnu sezonu.

► AMD I INTEL ZAKOPALI RATNE SEKIRE

Intel i AMD su objavili su da su sklopili dogovor o rešavanju svih pravnih nesuglasica, uključujući i one vezane za monopolsko delovanje i kršenje registrovanih patenata. Kompanije kažu da, iako su njihovi odnosi često bili teški u prošlosti, ovaj sporazum rešava sve njihove pravne sukobe i omogućava im da se koncentrišu na razvoj svojih proizvoda i inovacije. Po ovom dogovoru, AMD i Intel će dobijati patentna prava iz novog petogodišnjeg kros-licencnog sporazuma, odustaće od prethodnih tužbi, a Intel će AMD-u isplatiti 1,25 milijardi dolara na ime poravnjanja za dosadašnje kršenje licenci.

► INTEL SPREMA ŠESTOJEZGARNE XEONE ZA PRVO TROMESEČJE SLEDEĆE GODINE

Intel je za prvo tromesečje sledeće godine najavio nove Nehalem-EX procesore optimizovane za high-performance computing, izgrađene od šest procesorskih jezgara. Ovi modeli biće na većim frekvencijama od osmojezgarinih Nehalem Xeona, i moći će da se koriste u sistemima sa najviše 256 procesora. Pored ovoga, Intel za kraj ove godine sprema beta test svoje Ct tehnologije, koja će omogućiti jednostavnije multithreadovano programiranje u jezicima C i C++, automatskom paralelizacijom programa na više procesorskih jezgara.

► FIREFOX BIO NAJNESIGURNIJI BROWSER U PRVOJ POLOVINI OVE GODINE

Po izveštaju nazvanom "Web Application Security Trends Report" koji je objavila firma Cenzic koja se bavi sigurnosnim rešenjima, Mozillin Firefox je u prvoj polovini ove godine bio browser sa najviše sigurnosnih propusta koji su se lako mogli zloupotrebiti. Iza Firefoxa je Appleov Safari - 44% sigurnosnih propusta otkrivenih u prvoj polovini godine pronađeno je u Firefoxu, a 35% u Safariju. Internet Explorer 8 uzeo je 15%, a Opera tek 6%. Interesantno, Googleov Chrome nije ni spomenut, iako ni on nije sjajan na ovom polju (ne znamo da li je Google tu umešao prste). Kompletan izveštaj može se naći u obliku PDF fajla na www.cenzic.com/downloads/Cenzic_AppSecTrends_Q1-Q2-2009.pdf.

FLASH!



MODERN WARFARE 2 SPIN-OFF IGRA

Blog "That VideoGame" pričao je sa Craigom Fairbrassom koji je davao glas karakteru Ghost u novom Call of Duty 2: Modern Warfare, a koji kaže da trenutno ponovo snima glas za isti karakter jer Infinity Ward planira spin-off igru sa Ghostom u glavnoj ulozi. Detaljno na www.thatvideogameblog.com/2009/11/14/modern-warfare-2s-ghost-getting-his-own-game.

SLEDEĆI MEDAL OF HONOR VEROVATNO ĆE SE ODVIJATI U SADAŠNJOSTI

Sajt MCV kaže da je došao do informacije iz "pouzdanog izvora iz gejming industrije" koja kaže da će sledeći nastavak serijala Medal of Honor biti smešten u sadašnjost, po ugledu na četvrti deo Call of Dutyja. Igra će zvanično biti najavljena pre nove godine, dok se izlazak očekuje u februaru ili martu. Electronic Arts je nedavno spominjao planove o "revitalizaciji" franšize.

MEDAL OF HONOR



ALIENS VS PREDATOR NE IZLAZI U NEMACKOJ

Nemački sajt PC Games Hardware saznaje od Sege da njihova pucačina Aliens vs Predator neće izaći u ovoj zemlji, jer najverovatnije neće dobiti rejting tamošnje komisije koja se time bavi, što će izdavaču praviti probleme u distribuciji. Sega takođe kaže da nema nameru da pravi cenzurisanu verziju igre za ovakva tržišta, jer bi to potpuno upropastilo ugođaj u AvP-u. Inače, novi AvP biće jedna od igara koja će koristiti DirectX 11.

DIRECT2DRIVE, GAMERSGATE I IMPULSE NEĆE DA PRODAJU MODERN WARFARE 2

Servisi za digitalnu distribuciju igara Direct2Drive, GamersGate i Impulse odbili su Activisionovu ponudu za prodaju nove igre Call of Duty: Modern Warfare 2, zato što se ona direktno oslanja na konkurentski Valveov servis Steam, odnosno ne funkcioniše i ne instalira se bez prethodne instalacije Steama i otvaranja ili korišćenja njegovog naloga. Impulse navodi da oni imaju više nego korektnu saradnju sa Activisionom, ali da prosto neće da distribuiraju igre koje koriste Steam iz očiglednih razloga. Interesantno, u jednom skorašnjem intervjuu, Randy Pitchford iz Gearboxa govori upravo o problemima sa Steamom i ogromnim sukobima interesa koje on proizvodi, kao i to da bi voleo da Valve omogući Steamworks funkcije u igrama, uključujući i DRM zaštitu, bez forsiranja igrača za korišćenje Steama. Intervju je veoma zanimljiv, pa ga pročitajte na tinyurl.com/yeapmgo.



CENZURISANI LEFT 4 DEAD 2 RADI BRŽE NEGOT REGULARNI

Sajt PC Games Hardware izmerio je performanse novoizalog demoa pucačine Left 4 Dead 2 i uporedio ih sa performansama nemačke demo verzije koja je cenzurisana tako da su uklonjeni brojni krvavi efekti, a rezultati su prilično interesantni: cenzurisani demo radi oko 40% brže od regularnog! Pošto je moguće igranje cenzurisane verzije na regularnim serverima, ovim su nemački igrači u prednosti jer im igra radi glače u scenama intenzivne akcije. Sa druge strane, i u običnom izdanju moguće je smanjiti nasilne efekte preko konzolnih komandi, ali ne kažu da li ovo donosi neka ubrzanja kao u cenzurisanjoj verziji.



PRETPLATA U QUAKE LIVE

Marty Stratton iz id Softwarea u intervjuu na Bethesda Blogu kaže da će omogućiti igračima da se pretplate na Quake Live i time dobiju neke pogodnosti koje neće imati igrači bez pretplate. Jedna od prednosti je mogućnost organizovanja privatnih mečeva u koje će igrači ulaziti na poziv, dok free igrači sada mogu da prave samo javne mečeve u koje može da se priključi bilo ko. Marty kaže da će pretplata biti simbolična, što će svakako odgovarati onima koji na ovaj način žele da "iznajme" servere za svoje partije.



NWN PREMIUM MODULI VIŠE NISU DOSTUPNI

Bioware Store više ne nudi premium module za Neverwinter Nights na prodaju, a stranica koja je opisivala te module prosto je nestala. Sajt Sorcerer's Network kontaktirao je Bioware povodom ovog događaja, a kompanija im je rekla da su moduli uklonjeni još u avgustu po Atarijevom zahtevu, "iz pravnih razloga". Oni koji su do tada kupili module, i dalje će moći regularno da ih aktiviraju i igraju.



ODLOŽEN TWO WORLDS II

Sajt TopWareove nadolazeće igre Two Worlds II kaže da je njihov novi rol-plej odložen za proleće sledeće godine. Igra je trebalo da se pojavi ove zime, a sajt www.twoworlds2.com nudi screenshotove i novi trejler koji demonstrira sadržaj unutar igre.

Jednostavno Naj...



EUnetPhone
Najjeftinije

do **10x** jeftinije



EUnetADSL
Najbrže

do **16 Mb/s**



EUnetSecurity
Najsigurnije

od **203** din.



EUnetHosting
Najkomfortnije

od **269** din.

EUnet
NajBoje Interneta

EUnet Info Centar 0800 300 400 | www.eunet.rs | prodaja@eunet.rs
011 330 5678 | 021 427 800 | 024 558 955



DIABLO III NE IZLAZI SLEDEĆE GODINE

Kotaku prenosi slajd sa prezentacije u Njujorku, gde je glavešina Activision Blizzarda, Thomas Tippl, prikazao igre koje će izaći u narednom periodu. Pod stavkom "2010" nalaze se WoW: Cataclysm, StarCraft II, China Online i apdejtovani Battle.net, dok su u sekciji "Narednih nekoliko godina" izlistane ekspanzije za StarCraft II i WoW, Diablo III i "nenajavljeni MMO".



KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS DEMO

Najzad smo dočekali englesku verziju demoa igre King's Bounty: Armored Princess, koja donosi veliko ostrvo za istraživanje, novi ženski karakter - princezu Amelie, nove rase i magije kao i osveženi grafički endžin sa podrškom za sve aktuelne novotarije. Download se može obaviti na www.gamershell.com/download_53036.shtml

NOVI RUSKI MMORPG ALLODS ONLINE

Ruski studio Nival, koje znamo po Heroes of Might & Magic V, radi na novom MMORPG projektu koji bi trebalo da bude kombinacija fantazije i steam-punka. Naravno, biće prisutna nezanemarljiva doza ruskog šmeke, a cela igra se dešava na lebdećim ostrvima između kojih se putovanja vrše specijalnim brodovima kojima će moći da upravljaju i igrači. Igra bi trebalo da bude besplatna i da se finansira mikrotransakcijama, a zvanični sajt je www.allods.ru (više informacija na engleskom na http://en.gpotato.eu/Forum/Index.aspx?FCD=ALLODS_en_N001).



WARHAMMER ONLINE ENDLESS TRIAL

Mythic Entertainment kaže da svi zainteresovani igrači sada mogu skinuti i igrati besplatnu probnu verziju njihove MMORPG igre Warhammer Online: Age of Reckoning, ali ovoga puta bez ograničenja od deset dana - probni period traje "do daljnjeg"! Trial nalozi ne mogu slati i primati stvari preko pošte unutar igre, igraju se na odvojenim serverima i nemaju pristup svim gradovima u igri, a nakon inicijalnog downloada od jednog gigabajta, igrači mogu započeti igranje dok se ostatak klijenta skida u pozadini (uz lagovanje, dođuše). Download na www.warhammeronline.com/trial



AGE OF CONAN ŽELI POVRATNIKE

Funcom poziva stare igrače Age of Conana da se vrate igri, nudeći besplatne dve nedelje igranja bivšim pretplatnicima i udvostručene iskustvene poene u tom periodu. Oni koji nastave pretplatu u trajanju od mesec dana, dobijaju dodatnih sedam dana besplatno, za tri meseca dobija se učešće u beta testu ekspanzije The Secret World, za šest meseci kaciga za level 40 koja daje 10% na XP, a za 12 meseci besplatna kopija ekspanzije Rise of the Godslayer. Detaljno na www.ageofconan.com/updates.



DEAD SPACE 2 IMAĆE PODRŠKU ZA MULTIPLEJER

Electronic Arts je preko LinkedIn-a tražio senior online level dizajnera za Dead Space franšizu, što jasno govori da će nastavak ove igre stizati sa multiplejerom. Kompletanu ponudu pogledajte na www.linkedin.com/jobs?viewJob=&jobId=784768.



MIGHT & MAGIC MMORPG IZLAZI SLEDEĆE GODINE

Ubisoft namerava da još malo unovči svoju licencu za Might & Magic fanšizu, pa za sledeću godinu, pored Trackmanie 2, sprema i MMORPG igru smeštenu u Might & Magic svet. Nažalost, detalji oko ovog naslova nisu objavljeni.

PROCURELI SCREENSHOTOVI IZ MMO FALLOUTA

Na fallout.wikia.com se pojavilo nekoliko screenshotova i slika koncept arta iz potencijalno mrtvog MMO projekta Project V13, od mилоšte zvanog Fallout MMO. Sajt koji je objavio slike kaže da ih je dobio od anonimnog izvora, koji verovatno ima veze sa suđenjem između Bethesde i Interplaya koje je u toku.



IZAŠAO LEAGUE OF LEGENDS

Riot Games, u kome radi Guinsoo koji je dugo vremena održavao modifikaciju DotA za Warcraft III, objavljuje da je izašla njihova igra League of Legends, samostalna varijanta Dote obogaćena raznim unapređenjima. Igra se može nabaviti besplatnim downloadom na sajtu www.leagueoflegends.com, a može se i kupiti u prodavnici u vidu Collector's Editiona koje stiže sa raznim bonusima, poput bržeg levelovanja u ograničenom promotivnom periodu.



DREAMHACK 2009 KVALIFIKACIJE

Kvalifikacioni turnir za zimski DreamHack 2009 je završen. Posle online i LAN duela, poznati su pobednici u CS 1.6, DotA i QuakeLive. Sjajni mečevi i različita iznenađenja, ali i različiti problemi, su obeležili jedan od značajnijih turnira ove godine u Srbiji.

Igrači QuakeLive su prvi „odradili posao“, a prvoplasirani je bio ZeroQL. Zbog problema sa pasošem, on je morao da odustane od putovanja, pa je na njegovo mesto „upao“ neWave-Remedy, koji je kvalifikacije završio na drugom mestu. Ko će biti pobednik DotA turnira, znalo se unapred. Ekipa Tribal, sastavljena od srpskih i hrvatskih igrača, je dominantna u regionu i jedna od boljih svetskih ekipa, pa su kvalifikacije u konkurenciji realno slabijih rivala za njih predstavljale samo puku formalnost.

CS kvalifikacijama ćemo se detaljnije pozabaviti. Prvi problemi su nastali odmah nakon online takmičenja, kada je diskvalifikovan klan h2g (prethodno izbacili favorite deepinside i GcV) zbog navodnog varanja. CS sceni se ovaj potez nimalo nije dopao, ali su organizatori ostali neumoljivi. Kulminacija ovih događaja je nastala kad se jedan od organizatora DreamHack-a kod nas odlučio na povlačenje, zbog čega je i ceo turnir na kratko doveden u pitanje. Pančevačka igraonica „Core“ je ugostila osam najboljih ekipa, među kojima su bili 4Glory, PlayMore i sMekeri kao glavni favoriti. Ekipa su podeljene u dve grupe kako bi se odredili parovi četvrtfinala, što je otvorilo prostor za kalkulacije. U prvoj grupi, 4Glory je, na iznenađenje svih koji prate CS kod nas, završila na poslednjem mestu. sMekeri su bez većih problema osvojili prvo mesto u toj grupi. PlayMore i eu4ia su bili među favoritima druge grupe i to su pokazali u meču koji se završio 16:14 u korist PlayMore koji su tako overili prvu poziciju. To prvo mesto ih je, slučajno ili ne, odvelo pravo na 4gl u četvrtfinalu. Obe ekipe su odigrale veoma dobro, a presudilo je nekoliko rundi u korist PlayMore koji su prošli dalje rezultatom 2:1 u mapama. Nakon toga, sve je bilo mnogo jasnije i PlayMore je očekivano osvojio put u Švedsku pobedivši sMekere u finalu 2:0.

DREAMHACK
THE WORLD'S LARGEST COMPUTER FESTIVAL



ARBALET EVROPSKI KUP

Švedska prestonica Stockholm će tokom decembra ove godine prvi put ugostiti Arbalet. Povod je „Arbalet European Cup“ kojim ova ruska organizacija otvoreno kreće sa širenjem na evropsku scenu. Arbalet je do sada uglavnom bio vezan za prostore Rusije i bivših sovjetskih republika organizujući mnogobrojne turnire u ovim državama. Njihovi planovi za 2010. godinu su daleko ambiciozniji. Osim već pomenutih turnira u Rusiji i okolnim zemljama koji su rezervisani za timove sa prostora nekadašnjeg SSSR-a, Arbalet

će organizovati pomenuti evropski kup sa nagradnim fondom od 100.000 dolara, a na koji će poziv dobiti isključivo najbolje ekipe sa „starog kontinenta“. Povećan je i nagradni fond „običnih“ Arbalet kupova kojima će šest puta godišnje domaćin biti Moskva, a učesnici će biti plaćeni svi troškovi puta i smeštaja.



KRAJ ZA VIRTUS.PRO

Svi koji prate svetsku CS scenu čuli su za Virtus.Pro, a neki ih se verovatno sećaju i sa CPL kvalifikacija u Beogradu. Ova ekipa je niz godina bila sinonim za ruski CounterStrike, naročito od ESWC-a u Parizu kada su eliminisali favorizovani SK. Od tada je prošlo dosta vremena, a Virtus.Pro je uvek bio među najboljim ekipama u svetu. Nažalost, došao je i dan kada je ovaj tim prestao da postoji, čemu su verovatno kumovale i česte promene sastava u poslednje vreme. Nakon uspeha na Arbaletu u Ukrajini, tim nije mnogo pokazao na ESL Extreme Mastersu u Dubaiu i WCG finalu u Kini i to je označilo kraj ekipe. Dosadašnji igrači hooch, ROMJkE će uz starog „virtusovca“ Johana nastaviti da igraju u kazahstanskoj ekipi k23 koja je u poslednje vreme beležila odlične rezultate, dok će kapiten Virtusa i jedan od najboljih ruskih igrača LeX zbog srčanih problema verovatno prestati sa aktivnim igranjem.

ESWC, NOVI POČETAK

Finansijska kriza, nedostatak sponzora, dugovanja... Ovako je Meju Dalon, osnivač ESWC-a, nedavno obrazložio razloge zbog kojih je njegova kompanija GamesServices proglasila bankrot i tako zvanično označila kraj ESWC-a. Igrači su ostali bez velikog turnira, pojedini bez osvojenih nagrada i činilo se da je e-sports scena otišla korak unazad. Međutim, nedavno su se pojavile prve naznake da bi ovo takmičenje moglo opet postati aktuelno, a sada je to i zvanično. Novi vlasnik brenda ESWC je DIP-Organisation, kompanija koja je već organizovala niz turnira u Francuskoj. Oni obećavaju veliki događaj u pariskom Diznolendu naredne godine sa nagradnim fondom od 200.000 dolara. Kao neke od igara se navode CS 1.6, FIFA 2010, Warcraft 3 i NeedForSpeed. Turnir bi trebalo da bude održan krajem juna i početkom jula, a drugi detalji još uvek nisu poznati.



ZAVRŠEN WCG 2009

Sredinu novembra sigurno je obeležilo veliko finale WCG-a. Kineski Čengdu se pokazao kao odličan domaćin, mnogobrojni fanovi su jurili za svojim idolima željni slikanja i autograma, odigrano je mnoštvo interesantnih mečeva. U CS 1.6 je opet trijumfovala poljska ekipa, ovog puta pod imenom AGAiN. U Warcraft 3 je turnir prošao u dominaciji igrača sa Dalekog istoka, a u finalu je pobedio Kinezi Fly100%. S druge strane, FIFA 09 je pokazala superiornost Evropljana, među kojima su najviše uspeha, kao i prethodnih godina, imali igrači iz Nemačke. Što se tiče naših predstavnika, očekivanja je ispunio jedino Padash koji se u Warcraftu plasirao u eliminacionu fazu i ispao od finaliste Infi-ja. Ekipa 4Glory je razočarala iako su im mnogi predviđali plasman dalje. U konkurenciji ekipa iz Francuske,



Indonezije i Novog Zelanda, naši predstavnici nisu uspjeli da osvoje neko od prva dva mesta u grupi. FIFA takmičar Kesar je ostvario 4 pobjede u svojoj grupi, ali to takođe nije bilo dovoljno da se nađe u nastavku takmičenja. Ostaje nam da verujemo u bolji uspeh srpskih predstavnika naredne godine.



POZNATI UČESNICI WEM 09

World E-Sports Masters (WEM) okuplja samo najbolje svetske igrače i timove. Tako je bilo do sada, a sudeći po pozvanim imenima, situacija se nije promenila nimalo. WEM 2009 će biti održan u kineskom gradu Hangžu i trajaće od 12. do 20. decembra ove godine. Nagradni fond nije tačno poznat, a govori se o sumi od preko 100.000 dolara koju će podeliti takmičari u CS 1.6 i Warcraft 3. Među CS ekipama se našlo mesta za dva kineska predstavnika – wNv i TyLoo. Preostalih šest su WCG šampion AGAiN, švedski fnatic, PowerGaming iz Finske, WeMadeFox i Ti-taNs. U Warcraftu preovlađuju takmičari iz Kine i Koreje među kojima su finalisti WCG-a Infi i Fly100%, ruski igrač Happy, ali i zvezde poput Moon-a ili Grubby-a. Svi učesnici će biti podeljeni u dve grupe iz kojih će po dve prvoplasirane ekipe steći pravo da se bore za neko od prva tri mesta.



WCG (OPET) U AMERICI

Prvo je to bio San Francisco 2004. godine, kada je Srbija prvi put imala predstavnike na ovom turniru, a zatim Qwest Field stadion u Sijetlu. Organizacioni komitet WCG-a očigledno ima dobra iskustva sa turnirima na američkom kontinentu, pa su odlučili da i naredni event održe tamo. Novi domaćin biće Kalifornija i Los Anđeles. „Grad anđela“ biće domaćin jubilarnog događaja – desetogodišnjice postojanja neformalne olimpijade elektronskog sporta. Tačna lokacija još uvek nije poznata, a iznenađenja od WCG-a su uvek moguća. Nadamo se da finansije neće biti problem za nacionalne WCG partnere, što je bio slučaj ove godine sa nekoliko zemalja, i da će sve zemlje organizatori poslati svoje reprezentativce put zapadne obale SAD.

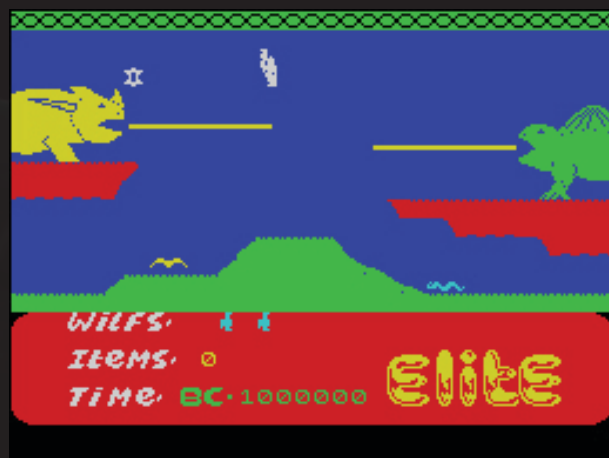


www.digitalnisvetv.com

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 9 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

Digital World



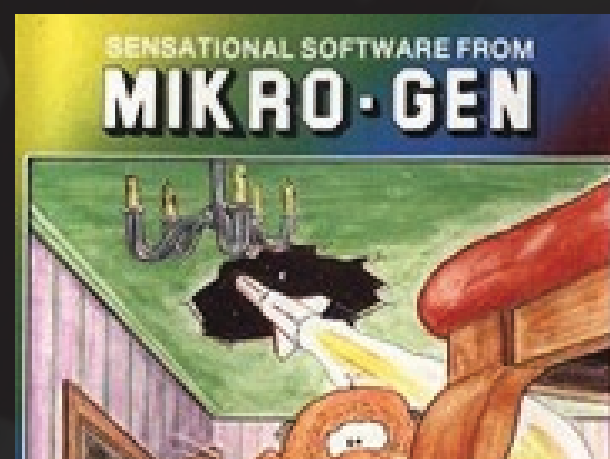
Kokotoni Wilf (Elite Systems)

1984. je definitivno bila zlatna godina za platformske igre na Spectrumu, a jedna od najboljih je svakako Kokotoni Wilf. Zmaj, koji želi da uništi sve što mu zasmeta, je pred buđenjem, a čaronjak Ulrich je jedini koji može da ga uspava. No, da bi Ulrich sastavio medaljon koji će uspavati zmaja potrebno je sakupiti 6 delova. Jedini koji to može je Ulrichov pomoćnik Kokotoni Wilf. Zanimljivo je da su igrači bez ikakvog predznanja o priči ulazili u igru, a tek oni koji bi je prešli su dobijali objašnjenje šta su zaista radili. Prvih 100 igrača koji su prešli igru i poslali objašnjenje priče izdavaču, dobili su na poklon i njihovu sledeću igru – The Fall Guy.



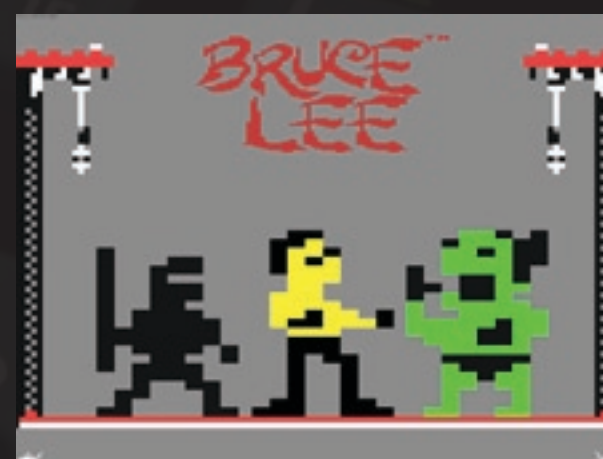
Pyjamarama (Mikro-Gen)

Još jedna genijalna platforma, ali ovoga puta sa dosta elemenata avanture. Wally Week je glavni lik (kao i u još 4 Mikro-Gen igre), koji je zaboravio da navije sat i sva je prilika da neće stići na vreme na posao. Srećom, njegova podsvest je budna i treba da se probije kroz kuću, izbegavajući protivnike i rešavajući zagonetke, a sve sa ciljem da navije budilnik na vreme. Mnogi vlasnici ZX Spectruma se sa uživanjem i danas sećaju nespavanih noći provedenih u pokušaju da se uspavani glavni lik probudi na vreme. Pyjamaramu je nadmašio poslednji, peti deo sage o porodici Week – Three Weeks in Paradise, o kom ćemo pisati iduće godine.



Bruce Lee (Datasoft)

A za kraj našeg druženja sa 1984. godinom ostavili smo najvećeg majstora borilačkih veština svih vremena – Brusa Lija. Odnosno jednu sjajnu igru sa njim u glavnoj ulozi. U pitanju je, gle čuda, platformska, ali borilačka platformska igra. Posle početnog oduševljenja grafičkim dometima, zvukom i raznolikim protivnicima i načinima borbe, igrači su se malo razočarali činjenicom da je za svih 20 nivoa potrebno jedva par pokušaja da se pređu. Ipak, i pored toga što je igra malo prelaka, predstavljala je prekrenticu u oba žanra i jedna je od prvih igara ikada koje su uspešno kombinovale dva žanra.





Golden Axe (SEGA)

Kada pričamo o igrama koje su obeležile jednu eru u gejmingu često spominjemo Golden Axe. Ova legendarna horizontalno skrolujuća akciona igra, u kojoj igrači vode jednog od tri ponuđena lika – ratnik, ratnica, patuljak (legendarno bespolno biće u svetu igara) na misiju eliminisanja hordi neprijatelja, sve u cilju konačne pobede nad zlim tiraninom Death Adderom, osvojila je svet prvo preko arkadnih mašina, a zatim i na svim ostalim igračkim platformama tog doba. U čemu je ključ uspeha Golden Axea? Igra je, jednostavno, imala "completa package" – grafika, zvuk (zvuk umirućih protivnika je jedan od najspeifičnijih zvukova u istoriji video igara), raznolikost, zabavnost.



Batman the Movie (Ocean Software)

Burtonov film o Batmanu je jedan od najznačajnijih koraka u razvoju lika popularnog Mračnog viteza, pa je bilo logično da ga prati i odgovarajuća video igra. Slično nekim ranijim primerima transfera sa platna na džojstik, i ovde smo imali priliku da odigramo gomilu prilično različitih igara sa istim imenom, baziranih na istom predlošku. Možda i najbolja od svih bila je ona za 8-bitne računare, koja se odlikovala interesantnim izvođenjem (za razliku od ostalih koje su bile generičke platformske tabačine) pa je u prvi mah oduševila kritiku i publiku.



Final Fight (Capcom)

Pošto smo 1984. godinu zaključili Brusom Lijem, 1989. ćemo zaključiti jednom od najboljih igara svih vremena. Slično Golden Axeu i Final Fight je horizontalno skrolujuća akciona igra u kojoj igrači vode jednog od tri ponuđena lika. No, za razliku od malopre opisanog naslova, Final Fight nas vodi na ulice velegrada u jednoj pank-rok atmosferi i pruža nam možda i najbolje igračko iskustvo osamdesetih godina, naročito kada je igra u paru u pitanju. Mnoge igre nakon Final Fighta su pokušale da ga imitiraju, ali i pored par onih koje su bile veliki hit, prava konkurencija se nikada nije pojavila. I ne samo to, čak ni nastavci Final Fighta nikada nisu postali tako veliki kao prvi deo.





Marathon (Bungie Software)

Kada je došao trenutak pisanja ovog teksta, moj letimičan pogled na Retro plan me je ostavio u čudu. WTF je Marathon? Ko se igrao mojim planom? Ova i još mnoga pitanja su mi se rojila po glavi, a onda mi je sinulo. U pitanju je jedna od najboljih pucačina za Macintosh, za koju su odgovorni ljudi iz Bungiea. Godne 2794. UESC Marathon (ogromni svemirski brod) je pod invazijom, a jedan od pandura (pogađate već da je igrač u njegovoj ulozi) na njemu mora da se bori sam protiv svih. Ako sa današnje distance pogledamo Marathon (i njegova dva nastavka), biće nam jasno da nije u pitanju igra kvaliteta Haloa, ali je vrlo značajna i za Mac, i za FPS i za sam Bungie Software.



Tekken (Namco)

Ukoliko ste pročitali prošli broj našeg časopisa, videli ste dokle je Tekken serijal dogurao, a ovde možete pročitati da je 4. decembra 1994. godine na arkadnim mašinama u Japanu izašao prvi Tekken. Iako Tekken nije prva 3D borilačka igra (ta titula pripada Virtua Fighter-u), sigurno je najznačajnija, a danas je verovatno i najbolja. Takođe, Iako je tek Tekken 3 potpuno proslavio serijal i ovaj prvi Tekken o kom sada pišemo je vrlo bitan za borilačke igre. U prvom delu se takođe upoznajemo i sa nekoliko najznačajnijih likova i pričom o Mishima Zaibatsu, svetskom konglomeratu, i njihovom turniru u borilačkim veštinama "The King of the Iron Fist Tournament".



PlayStation (Sony)

A dan pre izlaska Tekkena čitav Japan je proveo ispred radnji sa tehnikom očekujući izlazak prvog PlayStationa. Iako je Sony bio bez mnogo iskustva kada je gejming u pitanju, PlayStation je bez dileme najznačajnija konzola pete generacije i najbolja 32-bitna konzola koja je izašla. Poslednji primerak (redizajniranog) PSOne-a izašao je sa trake u martu 2006. godine, dakle 11 godina nakon što je prvi PlayStation prodat u radnjama, a za to vreme prodato je 125 miliona primeraka ovog igračkog sistema. Najprodavanija igra za PlayStation bila je Gran Turismo, a PS je i prva konzola koja je krenula putem kompletnog sistema za zabavu u vašem domu, pošto je pored igara mogla da reprodukuje i audio CD.



DECEMBAR



Street Fighter EX2 Plus

(Capcom)

3D izlet Street Fighter serijala smo već pominjali povodom izlaska igre Street Fighter IV, ali učinimo to ponovo. Ryu, Ken, Chun-Li, Zangief i Guile, kao i nekolicina novih likova su glavni junaci u ovoj borilačkoj igri, koja pored 3D izvođenja uvodi i neke nove elemente u Street Fighter geimplay, koji su se zadržali i danas. Među njima se izdvajaju Guard Breaks (mogućnost prolazanja kroz blok) i Super Canceling (mogućnost menjanja prelaska iz jednog super komboa u drugu usred poteza).



Planescape: Torment

(Interplay)

Kako bismo završili ovu rubriku (odnosno njeno ovogodišnje izdanje) u stilu, za kraj smo ostavili još dva apsolutna hita. Prvo ćemo spomenuti jednu od najboljih RPG igara svih vremena – legendarni Planescape: Torment. Igrači su u ulozi Bezimenog, besmrtnog junaka koji je proživio mnoge živote ali se nijednog ne seća. Njegov put po svetu Planescapea i susreti sa osobama koje je poznao u prethodnim životima, kao i njegova ličnost su ono što je izdvojilo ovu igru iz mase ostalih. Iako Planescape: Torment nikada nije postigao neki veliki komercijalni uspeh, postao je kulturni klasik i jedna od omiljenih igara mnogih generacija igrača. Čak i danas se ljudi trude da naprave patcheve za igru u visokim rezolucijama i slična poboljšanja.



Quake III Arena

(id Software)

A sada sledi igra koja je oduševila mnoge igrače i utabala stazu multiplayer gamingu kod nas. Nakon dva Quakea koji su imali odličan single player, ali su popularnost postigli deathmatchom, Q3 je koncipiran kao čista igra za više igrača. Ukoliko pak niste imali društvo koje biste najedali raketama ili rejlovali, mogli ste da igrate protiv botova. Paradoksalna situacija vezana za Quake III je svakako kvalitet njegovog grafičkog enginea, koji je bio vrhunski za to vreme. No, ozbiljniji igrači su se trudili da kroz config fajlove menjaju sve moguće opcije kako bi dobili vizuelno jednostavan prikaz, koji je poboljšavao igrivost u svakom pogledu. Q3 danas možete igrati kroz QuakeLive u web browseru.



THE TEKKEN 6

THE #1
FIGHTING GAME
IS BACK!



PLAYSTATION 3



TEKKEN™ & © 1994, 2006 NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe Ltd.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Corporation.
"A" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "P" is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.

WWW.TEKKEN.COM

PREVIEWS DECEMBAR 2009

01.12.
Alganon
(PC)

Decembar je usvetu igara poznat kao praznični mesec, kada se obično pojavljuju najbolji i najiščekivaniji AAA naslovi te godine. Ove godine međutim prisustvujemo sasvim drugačijoj situaciji. Septembar, oktobar i delimično novembar su sa sobom doneli više kvalitetnih igara nego prethodne dve godine zajedno i tržište je već prenatrano igrama koje se usled svetske finansijske krize ne prodaju onako kako je to nekada bilo. Izdavači sve više pomeraju datume izaska svojih igara, poput seljaka koji gledaju u nebo i čekaju pravi trenutak za setvu. Sve je to rezultiralo katastrofalno sušnom prazničnom sezonom, koja nije zapamćena godinama unazad.

Ovog decembra će se na tržištu pojaviti tek šačica igara, od kojih samo nekoliko zaslužuju posebnu pažnju. Na prvom mestu je to Rogue Warrior. Fallout 3 je loše prošao kod kritike, ali izuzetno dobro na tržištu, tako da je interesantno videti kako je sve to uticalo na Rogue Warrior, koji Bethesda posle Obliviona i Fallouta najavljuje kao next best thing. Bilo kako bilo, u pitanju je taktički FPS, koji najviše liči na mešavinu konzolnog hita Gears of War i Ubisoftovog Rainbow Six serijala. Radnja se odvija sredinom osamdesetih godina prošlog veka u Severnoj Koreji i Sovjetskom Savezu, tako da je zaplet moguće predpostaviti. Još jedan interesantan podatak – glas glavnom junaku

01.12.
Avatar
(PC, 360, PS3, DS, Wii, PSP)





01.12.
Rogue Warrior
(Xbox360, PC, PS3)

daje Miki Rurk. Igra se pojavljuje za PC, Xbox360 i PS3.

Avatar je naziv novog Kameru-novog filma koji se u bioskopima očekuje sredinom decembra, a uz njega ide se pojavljuje i istoimena video igra. Radnja igre (i filma) se odvija u budućnosti na dalekoj planeti Pandori gde se ljudi sukobe sa naizgled miroljubivom vanzemaljskom rasom. U pitanju je FPS koji najviše liči na HALO serijal, kako po izvođenju tako i po atmosferi. Da li će ovo biti još jedna od podprosečnih igara rađenih po filmu ili nešto više, videćemo već za koji dan, jer se igra zvanično pojavljuje 1. decembra, punih 15 dana pre premijere filma.

Saboteur je igra koju se svi stariji igrači, nekada vlasnici Spektruma i Komodora dobro sećaju. Pandemic studios je za decembar pripremio The Saboteur i po svemu sudeći igra nije vezana za svog starijeg imenjaka. Saboter nas po ko zna koji put vodi u okupiranu Francusku i stavlja u ulogu usamljenog otporaša. Malo pucanja, malo skrivanja, malo skakutanja – standardno. Doduše, skrinšotovi deluju prilično interesantno, tako da su sve opcije još uvek otvorene.

U decembru očekujemo i dve ekspanzije za neke od nešto starijih strateških igara. Za one koji mikromenadžment vole više od hleba, Europa Universalis serijal pred-

stavlja neku vrstu Svetog Grala. Za treći deo franšize se sredinom decembra očekuje ekspanzija pod naslovom Heir to the Throne, koja će akcenat baciti na menadžment kraljevske dinastije, kako na unutrašnjem tako i na spoljašnjem planu. Spellforce 2: Faith in Destiny. Ako se sećate, Spellforce je donekle zapostavljena franšiza u kojoj naizmenično vodite jednog heroja po hack&slash principu i armiju u klasičnom RTS maniru. O ovoj ekspanziji skoro ništa nije rečeno osim datuma izlaska (15. decembar), ali predpostavljamo da ništa epohalno nije na pomolu. Sa druge strane, brojni fanovi franšize će sigurno biti oduševljeni.



01.12.
EVE Online: Dominion
(PC)

07.12.
The Saboteur
(Xbox360, PC, PS3)

Što se tiče MMO segmenta, decembar nam donosi dva bitna naslova. Alganon je još jedna u moru fantazijskih WoW-olikih igara kojih u poslednje vreme zapravo ima sve manje i manje. Interesantno je da je Alganon kritikovan zbog preuzimanja nekih konkretnih grafičkih rešenja iz WoW-a, što je mač sa dve oštrice. Pitanje originalnosti ostaje, ali se sa druge strane preuzima rešenje koje je više od deset miliona ljudi prihvatilo kao najbolje.

EVE Online: Dominion je ekspanzija za jednu od najboljih MMO igara svih vremena (bar po skromnom

mišljenju autora teksta) koja uvođi socijalnu mrežu, unapređenja u upravljanju teritorijama, par novih brodova i višestruko poboljšanu planetarnu grafiku. Sve ovo predstavlja prvi korak ka budućem povezivaju igre EVE Online i MMOFPS naslova DUST 514 koji očekujemo krajem sledeće godine.

I konačno, da li bi i jedan mesec bio potpun bez muzičkih igara? Verovatno ne, pa čak ni jedan takobled kao što je ovaj decembar. Guitar Hero: Van Halen je najnoviji izdanak mega-profitabilne franšize koja se posle Metalike i Aerosmi-

tha ovoga puta okreće pogadate, Van Halenu. Tako da, ako vas interesuje koje još Van Halenove pesme osim "Jump" i "Ain't talkin' 'bout love" zvuče poznato, dajte malo para Neversoftu.

Toliko za decembar. Ali kada dođu januar i februar, shvatićete koliko je i ovaj decembar bio zapravo plodan. Ne preostaje nam ništa drugo nego da se skoncentrišemo na mirijadu naslova koji su se pojavili u prošlih par meseci i da čekamo proleće 2010. koje bi trebalo da bude vrlo, vrlo vruće.

STIŽE U DECEMBRU

1. 12. **Alganon** (PC)
Rogue Warrior (PC, 360, PS3)
Avatar (PC, 360, PS3, DS, Wii, PSP)
Colin McRae: Dirt 2 (PC)
EVE Online: Dominion (PC)
MX vs ATV Reflex (360, PSP, DS)
3. 12. **Safecracker** (DS)
4. 12. **Zombie Driver** (PC)
7. 12. **The Legend Of Zelda: Spirit Tracks** (DS)
8. 12. **The Saboteur** (PC, 360, PS3)
Silent Hill: Shattered Memories (Wii)
Might & Magic: Clash Of Heroes (DS)
12. 12. **Hello Kitty Online** (PC)
15. 12. **Europa Universalis 3: Heir to the Throne** (PC)
Spellforce 2: Faith in Destiny (PC)
- 16.12. **Garfild Gets Real** (Wii)
- 22.12. **Guitar Hero: Van Halen** (360, PS3, Wii, PS2)
- 26.12. **Final Fantasy Chronicles: The Crystal Bearers** (Wii)

ŽIVI PO KRĚDU

TRAŽEĆI OSVETU NAD ONIMA KOJI
SU IZDALI MOJU PORODICU, OTKRIO SAM ZAVERU
VEĆU NEGO ŠTO SAM MOGAO DA ZAMISLIM.

JA SAM EZIO AUDITORE OD FIRENCE

JA SAM UBICA.

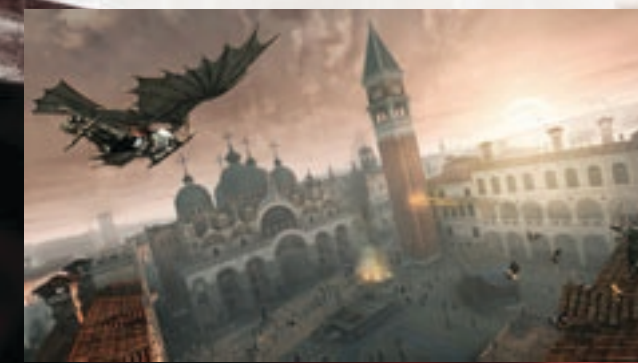
ASSASSIN'S CREED II



NOVI POTEZI I VEŠTINE



OČARAVAJUĆA GRAFIKA



INOVATIVAN NAČIN IGRANJA



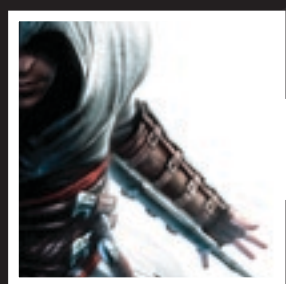
www.pegi.info



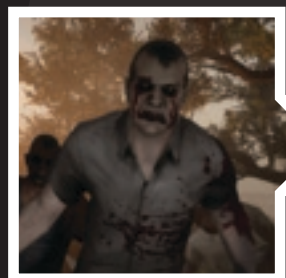
UBISOFT

WWW.ASSASSINSCREED.COM

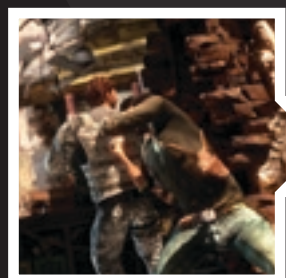
20.11.09



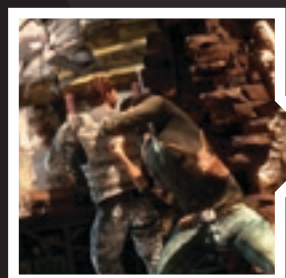
ASSASSIN'S CREED II



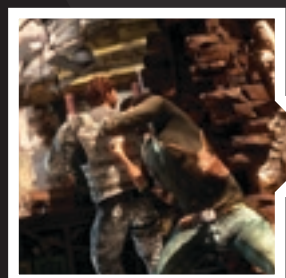
MODERN WARFARE 2



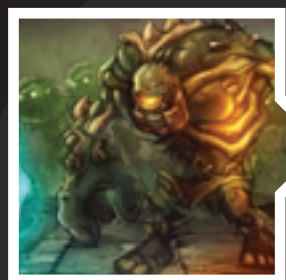
LEFT 4 DEAD 2



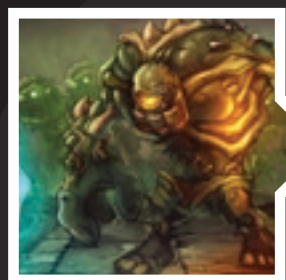
DRAGON AGE: ORIGINS



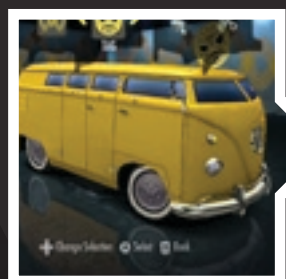
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES



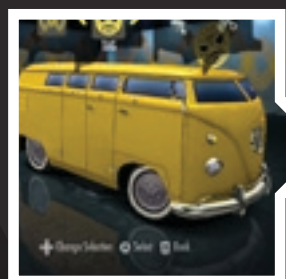
BORDERLANDS



TORCHLIGHT



FORZA MOTORSPORT 3



NEED FOR SPEED: NITRO



DJ HERO



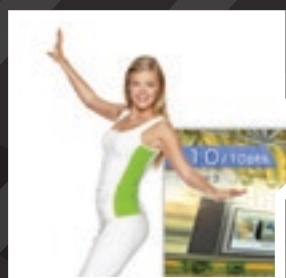
BAND HERO



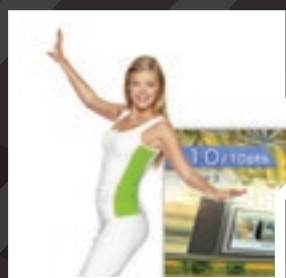
FOOTBALL MANAGER 2010



FIFA MANAGER 10



SAW: VIDEO GAME



WII FIT PLUS

REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala

85



79



50



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

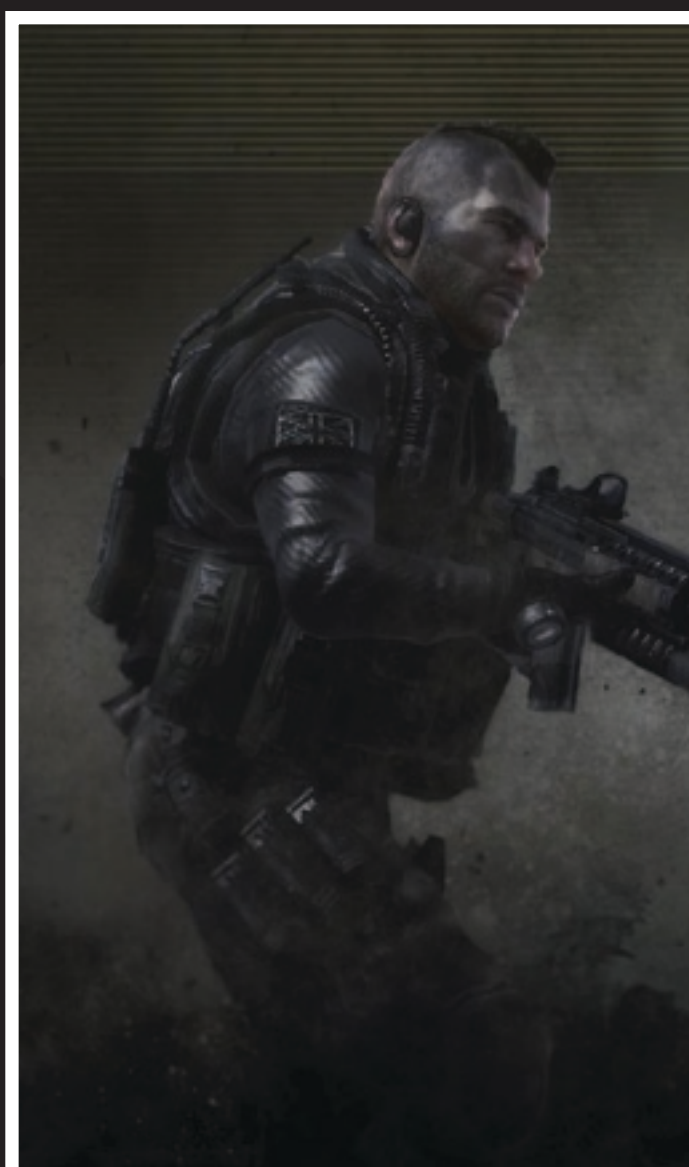
"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.



IGRA MESECA: MODERN WARFARE 2



ASSASSIN'S CREED II

Platforma:
PS3, X360

88



- ✓ Zanimljive aktivnosti van glavne priče
- ✓ Igra izgleda impresivno
- ✓ Noviteti u gejملهju su dobri
- ✗ Neki noviteti su ipak preterani
- ✗ Sitniji bagovi
- ✗ Par misija je dosadno

Firenca ili Jerusalem? Šta je lepše, elegantnije, ekstravagantnije i zabavnije?

Eh taj Assassin's Creed, igra koju su ljudi podjednako voleli i mrzeli. Oni koji su je voleli, to su činili zato što su bili zaljubljeni u spektaklularnu grafiku, inovativan način igre i sjajnu atmosferu. Oni koji su je mrzeli, činili su to zato što je priča bila zbrkana (mada tu treba dopustiti da je AC uvek planiran kao trilogija, pa će se do kraja možda svi konci povezati), zato što su borbe bile isuviše jednostavne i zato što je igrač mogao da radi otprilike tri razli-

čite stvari da bi prešao svaki "nivo" – što je ok jednom ili dva puta, ali već treći put postaje dosadno. Za više o prvom delu (i o tome da procenite u koju grupu ljudi spada autor ovog teksta) pogledajte Play! #22, a sada je vreme da se koncentrišemo na drugo poglavlje Assassin's Creed sage.

Kao što verovatno znate, AC se odvija paralelno u sadašnjosti i prošlosti. Desmond Miles je povezan sa

mašinom pod imenom Animus, od strane Abstergo Templara, koji znaju da se u njegovim genima krije čitava loza ubica – Hašašina. Animus otkriva njegova genetska sećanja i samim tim i tajne koju ova loza čuva. Lucy, devojka koju smo upoznali u prvom delu, radi za drugu stranu i pomaže Desmondu da pobegne. Posle ne preterano spektakularne scene bega, Desmondova sudbina se ne menja bitno – opet je prikacen na Animus, ali ovoga puta dobro-

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal

Izdavač:
Ubisoft

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.assassinscreed.com

Maloprodajna cena:
5999 dinara

Pronalazke Leonarda da Vinčija
ćete koristiti tokom cele igre.



Nakon ne preterano tihe
eliminacije, vreme je za bekstvo.



voljno pošto veruje u dobrotu novih saveznika. Ovoga puta glavni lik, Desmondov predak, je plemić iz Firence u 15. veku, Ezio Auditore. Kao simpatičan dodatak, ovoga puta igrači se susreću sa njim dok je još beba i tako uče kako se glavnim likom upravlja. Nakon toga sledi prilično dugotrajan tutorial i približavanje Ezia redu ubica. Sve ovo nije nešto što će vas

oduševiti, ali kada jednom postanete Hašašin i krenete u pravu akciju, vide se poboljšanja u odnosu na prvi deo, na svakom mestu.

Priznajemo da su poboljšanja sa vizuelne strane pre svega stvar ukusa, jer je originalna igra ionako izvlačila maksimum iz next-gen konzola. Jednostavno, Firenca, Rim i Venecija

koje ćete posetiti i videti kroz Eziove oči su prelepi i ovo je, po našem mišljenju, najlepša Ubisoft-ova igra ikada – a Ubisoft generalno izdaje igre koje su vizuelno impresivne. Na prvi pogled, nema mnogo poboljšanja ni u sistemu kretanja i borbe. Ok. tu je par novih poteza, i sve to izgleda nekako fluidnije i sa manje bagove (kojih i dalje ima), međutim, na neki

način i kretanje po gradu i borbe su zanimljivije i interaktivnije nego u prethodnom pokušaju. Teško je objasniti šta je tačno tajna ovog poboljšanja (mada postoji nešto za šta smo sigurni, ali o tome nešto kasnije), ali je fakat da ono postoji.

Takođe, sada postoji mnogo više stvari koje je moguće raditi van misi-

ja u sklopu glavne priče. Čak se može reći da postoji mnoštvo detalja u gradovima koji će vam odvlačiti pažnju od misije i terati vas da jednostavno osetite život u Italiji 15. veka. Sa druge strane, ponekad ćete naleteti na poneki dosadan side-quest koji ćete završiti jednostavno da biste zaradili dovoljno novca, koji ćete potrošiti na razvoj lika. Bilo da su u pitanju Eziova



Ezio je prilično vešt u masovnim borbama.



Spektakularni efekti i elegancija pokreta.

snaga i izdržljivost, kvatlitet oružija i oklopa, sada možete sami da izaberete šta i kako ćete unaprediti. Posebno zanimljiv dodatak je prijateljstvo našeg anti-heroja sa jednim od najvećih umova svih vremena, genijalnim umetnikom Leonardom da Vinčijem. Mnoge ideje koje je Altair (junak prvog Assassin's Cree-da) ostavio za sobom, Leonardo će pretvoriti u sprave koje će Eziju spasiti život

(i učiniti ubijanje jednostavnijim), a imaćete prilike i da koristite neke od njegovih pravih pronalazaka (kao što je čuvena leteća mašina), čije se skice danas nalaze po muzejima.

Još jedna stvar koja pomaže ovom nastavku da bude bolji od prethodnika (a na koju smo mislili pre dva pa-susa) je mnogo koherentnija priča, koja će vas terati da radite mnoge stvari koje su vam bile dosadne u prvom delu, sa mnogo više smisla, motiva i uživanja. Sada ćete prisluškivati razgovore sa više zanimanja, zato što su zanimljivi. Nećete se mnogo nervirati ako ne uspete tiho da eliminišete metu, pošto i masovna borba

sa gomilom čuvara jednostavno ima smisla. I na kraju, iako je očigledno da su neke stvari namerno ostavljene pod velom misterije, nećete biti razočarani kada dođete do kraja igre, nego ćete sa uživanjem čekati poslednje poglavlje ove trilogije.

Ukoliko ste voleli Assassin's Creed, volećete i drugi deo, ukoliko ste ga mrzeli, možda se nećete odmah zaljubiti, ali definitivno postoje razlozi da dvojci date šansu. Jednostavno, u pitanju je osetno bolja igra i pomalo nam je žao što prvi deo nije bio ovoliko dobar, već je bio "samo" prvi korak u nečemu što može biti revolucionarna igra.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Moderni rat u najboljem svetlu!

Serijal Call Of Duty je već od svog prvog dela postavio neku vrstu standarda za nove „action packed“ FPS igre, u kome je posle toliko vremena i izdatih naslova privukao armiju fanova koji se satima igraju proživljavajući drugi svetski rat, i u novijim naslovima i modernije ratove, kao što je borba protiv terorizma, i Rusije. Call Of Duty 4: Modern Warfare je prvi iz celog serijala koji je doneo promenu okoline, te pre-

lazak na moderna oružja i moderno ratovanje uopšte. Prvi je bio vanserijski uspeh, ali da li će i nastavak biti bolji? Po svemu viđenom, hoće.

Priča se nastavlja 5 godina nakon prvog dela: posle uspešnog smaknuća najmoćnijeg teroriste na svetu Zakajeva (ne, nije Bin Laden) od strane specijalne britansko/američke udružene jedinice, braća rusi podižu spomenik Zakajevu i proglašavaju ga nacionalnim herojem, tvrdeći da je on donosio velike promene „novo-voj Rusiji“ i da neće trpeti američki

uticaj na njihovu zemlju. Njegov duhovni naslednik, Makarov, dolio je poslednju kap na već prepunu čašu loših odnosa između Rusije i Amerike, time što je iscenirao da teroristički napad na ruski aerodrom bude od strane USA, i time prouzrokovao opšti rat između ove dve velesile. Formira se tim Taskforce 141 koji će da deluje protiv novih terorističkih pretnji u svetu, i pomaže u odbrani USA i njenih saveznika. Tu nastupa te vi, između ostalog kao Gary „Roach“ Sanderson koji je pod direktnom komandom MacTavish „Soap“-a,

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
Infinity Ward

Izdavač:
Activision

Domaći distributer:
www.coolplay.rs

Internet adresa:
www.modernwarfare2.com

Maloprodajna cena:
3999 dinara

Preporučena konfiguracija:
Procesor na 3.2 GHz, 2 GB RAM-a, GeForce 8800 ili ekvivalentan Radeon

95



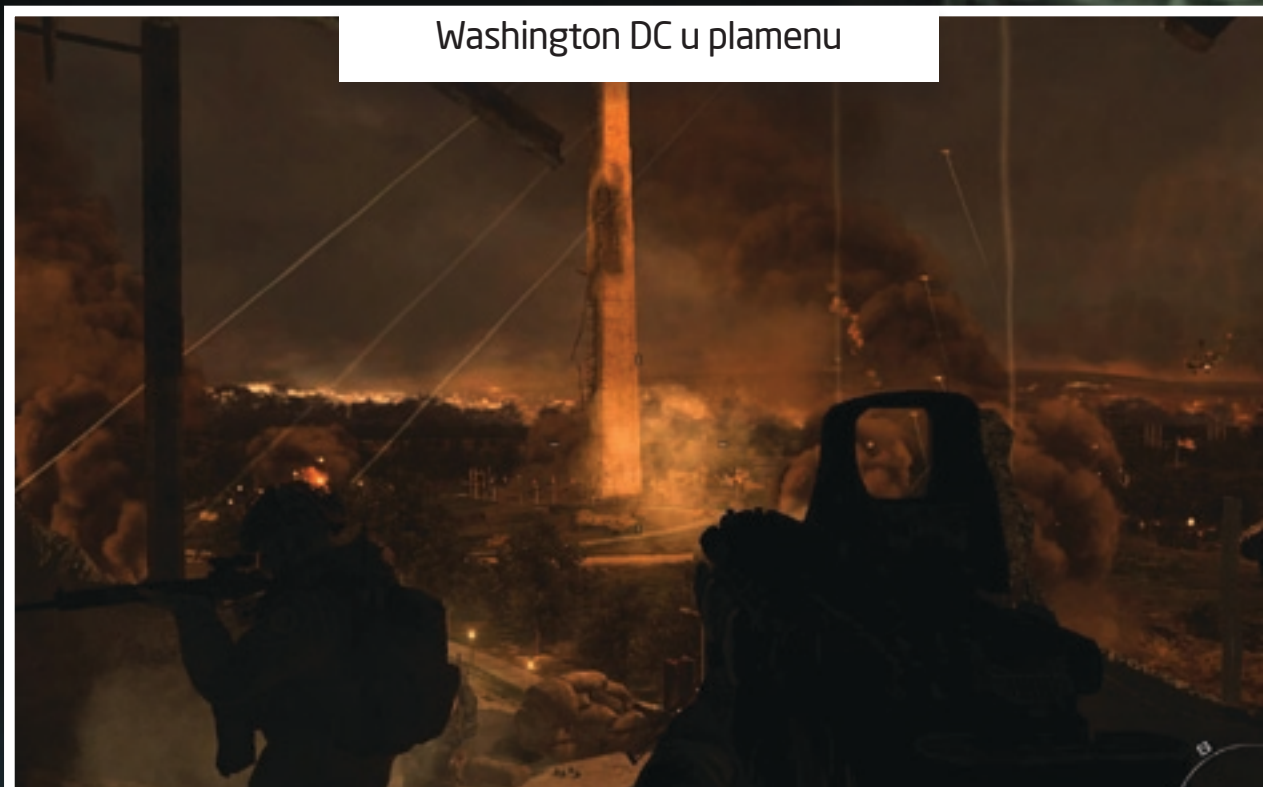
- ✓ Raznovrsnost oružja.
- ✓ Fantastičan multiplayer sadržaj.
- ✓ Akcija, akcija, akcija.
- ✗ Prekratki single player.
- ✗ Previše pažnje posvećeno konzolaškim elementima.
- ✗ Vezanost za Steam servis.

**Kao da ste u
akcionom filmu.**

Multiplayer okršaji obećavaju



Washington DC u plamenu



vašeg lika iz prvog Modern Warfare-a, koji je sada već kapetan. I naravno kao i u prethodnom delu, imaćete i druge uloge, kao CIA obaveštajac, ili marinac u američkoj vojsci. Misi-je koje ćete da prelazite su stvarno odlično odrađene, pogotovu deo u kome Rusi napadaju Ameriku, gde gledate kako ceo Washington DC gori. Tu je i naravno čuvena sporna misija gde ulazite i masakirate na

stotine civila na ruskom aerodromu, te je čak i ponuđena opcija za preskakanje iste na početku kampanje, iz „moralnih“ razloga. Videćete na šta su mislili kada budete igrali.

Oružija su stvarno raznovrsna, od standardnih jurišnih puški do sub machine guns, light machine guns i naravno par vrsti snajperskih pušaka, pa do sekundarnih oružja u vidu

Svakako jedan od najboljih FPS izdanja u poslednje vreme.

pištolja i anti air bazuka, pa sve do famoznog novog riot shield-a, koji je otporan na svaki direktan napad, osim onih sa bombama i sa leđa. Uvedena je i mogućnost nošenja dva oružja u isto vreme, kao i odlični

dodatci za svako oružje, u vidu motion sensor monitora, ratnih vrsta nišana itd. Muzika i zvučni efekti su standardno na vrhunskom nivou, eksplozije, avioni, sve je uklopljeno taman kako treba.

Multiplayer stvarno izdvaja ono najbolje od cele igre: akcija. Domination, team deathmatch, free for all i ostale vrste mečeva su standardno

tu. Krećete kao običan regrut na lvl 1, gde polako i postepeno sakupljajući XP (kao iskustvene poene, jelte), dolazite do sledećeg nivoa i rankova, otključavajući postepeno nova oružja i nove perk-ove. Perk-ovi su odlično odrađeni, od beskonačnog sprinta do boljeg i stabilnijeg nišanja, do nevidljivosti od radara. Ove stvari i te kako pomažu prilikom match-a na internetu, i pravilna kombinacija



istih može da vas izdvoji od većine igrača vašeg trenutnog nivoa u igri. Pošto je uvedeno postepeno otključavanje oružja, naučićete da igrate sa svim po malo makar, gde će svaki igrač da pronađe svoju najomiljeniju do kraja 70. nivoa, koliko ih ukupno ima za napredak. Killstreak-ovi služe da kada vežete 3 ili više ubistava bez da vas ubiju dobijate takozvane pakete sa neba u kojima možete da nađete odliča „bonus oružja“ u vidu sentry guns, helikoptera koji tamane sve neprijatelje za vas ili čuveni AC130 avion iz prvog dela iz koga lično pucate po igračima. Stvarno je zastrašujuće kad ste na zemlji i čujete kako se projektil približava

ka vama, ne ostavljajući vam ni sekundu da reagujete. Ovaj segment samo doprinosi celokupnom multiplayer okruženju, smanjujući tzv. „kampovanje“ po mapi.

Momci iz Infinity Ward-a su rešili da konačno stanu put pirateriji. Naime Modern Warfare 2 ne podržava više stand alone servere, te je uveden nov „IWnet“ sistem, koji radi na principu peer to peer konekcija. Ovime se takođe i eliminiše klansko igranje, pošto vas sistem nasumično baca na prvu partiju sa dobrim pingom na koji naiđe. Sve za sada funkcioniše sasvim lepo, igre se brzo nalaze i lag je minimalan, a i ukoliko

host ode igra automatski nalazi sledećeg sa najboljom konekcijom i za 10 sekundi igra se nastavlja, što je stvarno jedan veliki plus za celu ideju novog igranja preko neta. Jedan veliki minus u celoj ovoj priči je to da se igra oslanja isključivo na popularni Steam servis, te je nemoguće igrati MW2 ako niste online u tom momentu, barem u našem slučaju. LAN igranje, naravno, ne postoji. Da li će biti nekih velikih korekcija u po-

Igru pokreće IW 4.0 engine, koji je modifikovan u odnosu na prvi deo.





menutom IWnet servisu, ili da li će pirati pronaći način da zaobiđu i hostuju sami stand alone servere, još ćemo videti.

Još jedan odličan dodatak u MW2 je Spec Ops mod, gde u seriji kratkih misija možete igrati na vreme, radeći određene zadatke. Sve misije su vrlo zanimljive, i u svima možete igrati sa drugarom sa Steam liste online, gde zajedno prelazite sve nivoe. Nažalost, neke misije kao na primer sa AC130 avionom je nemo-

guće igrati u single player modu, te morate istu igrate isključivo sa nekim preko interneta.

Brzo, jako, zabavno. Možemo ovako opisati ceo naslov. Infinity Ward je možda povukao neke glupe poteze u ovom naslovu, izbacujući recimo „lean“-ovanje (iliti virenje iza uglova), previše osvrtnja na konzolašku publiku, i još mnoge stvari na koje smo navikli u standardnim FPS naslovima, ali verujemo da je to napravljeno sa dobrim razlogom, i da

će samo trebati vremena da se svi naviknu na promene. Što se tiče zahtevnosti, isto ko i u prvom delu je odlično optimizovana i za malo slabije konfiguracije, te će većina igrača moći da je igraju bez većih problema i žrtvovanja detalja. Izaberite jedno popodne, smestite se udobno u stolicu ili fotelju, i spremite se da lično učestvujete u jednom visokobudzetnom ratnom filmu, verujemo da ćete ostati bez daha.

Masakr na ruskom aerodromu



Platforma:
PC, X360

Razvojni tim:
Valve

Izdavač:
Electronic Arts

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.l4d.com

Maloprodajna cena:
4499 dinara

Preporučena konfiguracija:
**Procesor na 2.5GHz, 2GB
RAM-a, GeForce 8800 GTS
ili ekvivalentni RadeOn**

LEFT 4 DEAD 2

Još luđa zombi apokalipsa nego prvi put!

Pre oko godinu dana Valve i Electronic Arts su igračima koji su jako želeli da se nađu u srcu zombi apokalipse ispunili želju. Left 4 Dead je bio jedan od hitova godine, vrhunska kooperativna pucačina za više igrača i neverovatan izvor adrenalina i zabave. To je otprilike ono što smo očekivali i od drugog dela, od samog trenutka kada smo saznali da će izaći. Ok. nadali smo se da igra neće mnogo kasniti, pošto Valve ima običaj da kasni, i nadali smo se da će AI botova biti poprav-

ljen, pa će igra sa njima biti makar prijatna. Za ovo prvo nas nisu razočarali, za drugo tu i tamo - AI je osetno bolji, ali i dalje ume da nervira, ali Left 4 Dead 2 donosi još poboljšanja koji ga čine prilično boljom igrom od prethodnika.

Ukoliko niste imali priliku da igrate prvi deo, ukratko ćemo vam objasniti o čemu se radi. Zemlja je preplavljena zombijima i preživeli se užurbano evakušu na sigurno. Ipak, u tolikom haosu ponekad neko

ostane zaboravljen. U ovom slučaju, zaboravljeno je četvoro ljudi koji uopšte ne žele da postanu bezumni žderači mozgova i spremni su na sve da se spasu. Igrači treba da rade zajedno (ili zajedno sa tri bota) kako bi prošli kroz horde nemrtvih i stigli do cilja. Na njihovu žalost, postoje i zombiji sa specijalnim moćima koji su poseban problem, ali je i posebno zabavno savladati ih. Takođe, sudbine svih u ovoj priči kontroliše "The Director", odnosno režiser filma o zombijima u kom se očigledno nala-

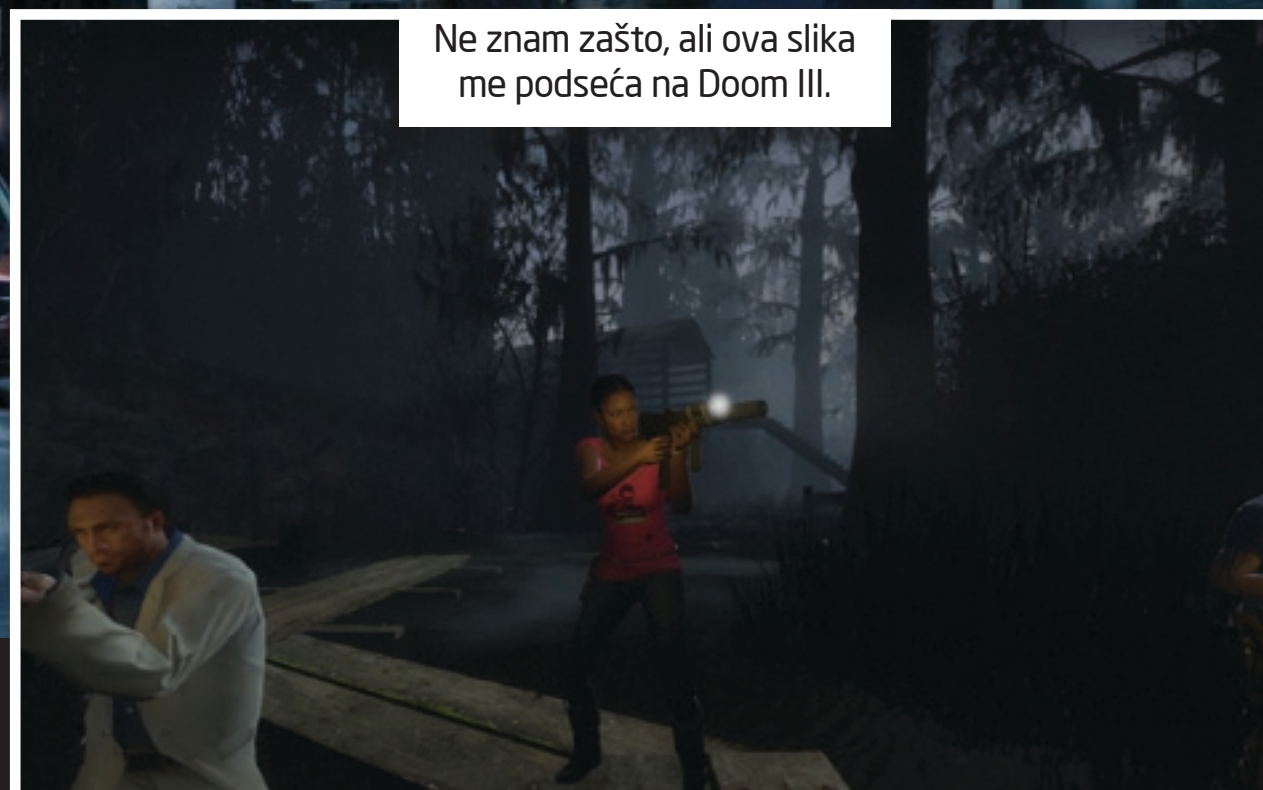
ze, koji će menjati raspored protivnika, njihov broj, mesta gde se nalaze oružija i dodatna oprema, a sve to u zavisnosti od veštine igrača. Ukoliko vas zanima više o prvom delu – pročitajte 30. broj Play!-a, a sada se spremite da vidite šta je novo u L4D2.

Prvo što se da primetiti je da sada vodite novu grupicu od četiri preživela. Novi drugari su Nick (cinični kockar u belom odelu), Coach (bivši igrač američkog fudbala, profa fizičkog u srednjoj školi), Ellis (mehani-

92



- ✓ **Interesantniji likovi i priča**
- ✓ **Bolja oružija**
- ✓ **Nove kampanje su super**
- ✗ **AI botova saboraca i dalje frustrira**
- ✗ **Ljudi ponekad umeju da budu još gluplji**



Ne znam zašto, ali ova slika me podseća na Doom III.

čar koji voli život i sada mora da se bori za isti), Rochelle (asistent producenta, ali pre sekretarica, informativne TV stanice). Njihovi razgovori i komentari tokom igre su sada nešto zanimljiviji, pa i bolje odglumljeni, nego oni četvorke u prvom delu i sigurno ćete se često smeјati u trenucima predaha, ali generalno su nešto manje zabavno društvo od prvo četvoro. Coach je malo previše stereotipan, a Rochelle i nema neku ličnost.

Pored simpatičnog arsenala kojim ste satirali horde zombija u prvom delu, ovoga puta ćete biti još bolje opremljeni. Sada su tu gitara, sekira

i motorna testera za eliminisanje nemrtvih iz neposredne blizine (ukoliko želite da se manijakalno smeјete dok rasturate zombije na komade, samo napred); zapaljiva municija koja unosi vatru u ledena srca vaših protivnika (poezija pomaže da ne poludite usred ovakve apokalipse); a tu su Magnum, snajper, Kalaš, lanser granata, i nova automatska puška (za one kojima Uzi i M-16 jednostavno nisu dovoljni), kao i još par interesnatnih sitnica.

Dosta promena su doživeli i zombiji (zapravo ljudi zaraženi mutiranim virusom besnila, ukoliko vam je potrebno objašnjenje kako i zašto su

nastali). Pored standardne ekipice običnih ljudi koji pružaju najmanji otpor i opasni su samo u velikim grupama, sada ćemo nailaziti i na zombije obučene u opremu specijalnih jedinica policije (čitaj: pancirni oklopi), ili na one koji su u zaštitnim odelima, pa su otporni na vatru. Posebno zanimljivi u prvom delu bili su specijalni zombiji: Tank, Hunter, Boomer, Smoker i Witch – kojima je moguće i upravljati u nekim modovima (stari Versus i novi Scavage); kojima se sada pridružuje još troje kolega. Prvi je Charger, brža verzija Tanka, koji svojom mutiranom rukom onespobljava preživle držeći ih prikovane za tlo. Drugi je Spitter koji, kako



Ovi momci nisu ni približno spori kao uobičajeni filmski zombiji.

Oružija za borbu prsa u prsa, kao ova vatrogasna sekira, su jako zabavna.



Jednostavno se ne osećate prijatno kada vidite ovo, zar ne?



mu ime kaže, pljuje oko sebe neka-kvu kiselinu koja lagano ali sigurno ubija one koji u njoj predugo stoje. I na kraju, tu je Jockey, koji će vam skočiti na leđa i uterati vas, poput konja koji je istrčao svoje, na klanje među kolege zombije.

Na samom početku teksta pominjali smo veštačku inteligenciju – nje imamo tri tipa. Najmanje bitan za celu pri-

ču je AI zombija, koji je ostao prilično nepromenjen u odnosu na prvi deo – bezumna čudovišta koja imaju par osnovnih instinktivnih radnji. Režiser je već nešto zanimljiviji, pošto on odlučuje o mnogim stvarima koje će vam se naći na putu, i u ovom delu je primetno aktivniji i mnogo bolje kontroliše atmosferu i čini igru težom, ali ne frustrirajućom. Ono što frustrira je treći tip AI-a, onaj koji pripada vašim sa-

borcima. Iako je i on primetno poboljšan u odnosu na prvi deo, ponekad će vas botovi jako nervirati (pogledajte klipove na YouTube-u, da se nasmejete – pošto jeste smešno ako se ne dešava vama). Doduše, nesumnjivo je da će vas, ako znate da igrate, nervirati i suigrači preko neta koji ne znaju da igraju. Srećom, u tim situacijama ćete komunikacijom moći da ispeglate mane i poradite na međusobnom razumevanju. Da L4D2 ima bilo kakvu mogućnost komandovanja botovima bio bi daleko prijatniji u igri za jednog igrača, ovako je igriv i zabavan, ali ne kao kada igrate sa više igrača.

Sa tehničke strane, L4D2 nije mnogo napredovao u odnosu na prethodni-

ka. I dalje je srce svega Source engine koji se još uvek jako dobro drži. Srećom, vidi se da je dizajnerski tim naučio ponešto, pa su sada sve kampanje međusobno raznolikije, sa mnogo boljim atmosferskim efektima. Takođe, i priča koja povezuje kampanje je veštije napisana i mnogo bolje doprinosi filmskoj atmosferi, nego ona iz prvog dela. Pored kampanje, igrači će imati priliku da se zabave u još nekoliko modova – Survival i Realism, kao i potpuno novi Scavenge koji je savršen za one koji bi da se na kratko zabave u Left 4 Dead-u 2, pošto nemaju vremena da potroše više od sat vremena u jednom cugu, koliko je ponekad potrebno da bi se prešao nivo u Versus kampanji.



Najveći strah koji smo imali dok smo čekali ovaj nastavak (ne, nije bio u pitanju strah od zombija) je bio da će u pitanju biti samo glorifikovana ekspanzija bez svog "Ja" i bez poboljšanja. Prilično nam je drago što možemo da kažemo da je taj strah bio neopravdan (za razliku od straha od zombija!) i da će Left 4 Dead 2 zameniti originalni Left 4 Dead u našim srcima, kao omiljena igra koja se bavi zombi apokalipsom, a nije survival horror, nego co-op pucačina. I možemo slobodno da kažemo: ukoliko vam se L4D dopao, drugi deo će vam se dopasti još više.

DRAGON AGE: ORIGINS

Nova zvezda na FRP nebu

Platforma:
PC, X360, PS3

Razvojni tim:
BioWare

Izdavač:
Electronic Arts

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.dragonage.com

Maloprodajna cena:
3499 dinara

Preporučena konfiguracija:
C2D E6750 procesor, 2GB RAM-a, GeForce 8800 GTS ili ekvivalentni Radeon

93



- ✓ Atmosfera koja pleni
- ✓ Dinamični tempo igre
- ✓ Mogućnost skidanja DLC-a
- ✗ Potencirano igranje dobrog momka
- ✗ Glavna priča je ispod očekivanog
- ✗ Bez multiplejera

Od izlaska kulnog FRP naslova Baldur's Gate davne 1998. BioWare je izgradio reputaciju brilijantnog razvojnog tima, reputaciju koju su u narednoj deceniji uspešno održali naslovima poput Neverwinter Nights, Knights of The Old Republic i Mass Effect. Zato ne iznenađuje prašina koju je digao naslov koji se vraćao korenima fantazijskog RPG-a, Dragon Age: Origin.

Mesto dešavanja je Feralden, kraljevstvo koje je svakih par stotina godina meta invazije demonske horde

darkspawna. Na prvoj liniji odbrane su Grey Wardeni, red elitnih boraca čiji je jedini cilj postojanja uništenje darkspawna. Kao jedan od kandidata ćete biti u epicentru događaja koji će odlučivati o sudbini sveta.

OK, mora se priznati da priča baš i ne zvuči baš originalno, ali je prepuna sitnica koje odstupaju od fantazijskih stereotipa: Vilenjaci postoje pretežno kao ljudski robovi, praktikovanje magija bez nadzora crkve je kažnjivo smrću, a oni kojima je dozvoljeno su sakupljeni u jednu

kulu, gde uče pod budnim okom paladina. Te i mnoge druge sitnice će vam pružiti osećaj da ste u potpuno novom svetu u kome nećete po XYZ put prosecati put kroz mase orkova i kostura.

Prva stvar koja zapada za oko je da je Dragon Age dinamičniji od drugih RPG naslova. Energija se regeneriše van borbe, a ograničena količina magija je zamenjena manom. Interfejs je pojednostavljen, na donjem delu ekrana je hotbar preko kog se aktiviraju veštine. Borbe se odvijaju

Povratak polupitičje perspective



u realnom vremenu, ali pritiskom na taster Space možete pauzirati igru i razmotriti situaciju. Sa sobom možete voditi još tri karaktera, i njima direktno možete upravljati u borbi. Kako bi izbegli zaglupljivanje podanika BioWare tim je dizajnirao taktički interfejs, preko kojeg možete podesiti ponašanje svakog karaktera pojedinačno, do najmanjih detalja. Kada se jednom uhodate sa njim podanici će biti prilično efikasni bez vašeg konstantnog gledanja preko ramena. Postoji više nivoa težine i već na srednjem ne možete samo da jurišate bez plana i da se nadate pobjedi – koordinacija i pozicioniranje su ključ uspeha. Svaki model ima definisana leđa gde je mnogo ranjiviji. Magovima su na raspolaganju kombo magije, nešto što ćete vrlo brzo morati da savladate – ako na primer zaledite protivnika sa Cone of Cold, kritični pogodak (poput ratnikovog) će ga automatski ubiti. Ukoliko se desi da vam jedan od saboraca padne u borbi, bez brige. Po završetku

će se sami dići na noge – doduše dobiće povredu koja mu najčešće smanjuje neku od statistika, ali to se vrlo lako može ukloniti injury kitom.

Ali nije samo borba adut Dragon Agea: Pripovedanje je izvanredno. Dijalozi su dobro razrađeni, i zvuče odlično. Zadaci su raznovrsni, i što je bitno, postoji dosta sporednih misija. Od starta ćete zavoleti svoje saborce koji su prepuni harizme, bilo da je u pitanju Allistair, Grey Warden prepun duhovitih opaski, Morrigan sa asocijalnim stavom, ili bilo ko drugi iz vesele družine. Neretko ćete zastati da poslušate verbalne duele koje će međusobno razmenjivati. Svako od njih ima sopstveni stav o svemu, i neretko će vam ga staviti do znanja. U skladu sa izborima koje družina pravi njihovo mišljenje o vama će se menjati, što u pozitivnom smislu može doneti razne bonuse, nove misije, čak i zbližavanje uz neizbežno trljanje preko donjeg veša (po-

Dragon Age: Journeys je 2D flash avantura koja se može skinuti sa oficijelnog sajta. Prvo poglavlje je besplatno, i njegovim prelaženjem otključavate DLC za Origins

Vaša vesela družina



sle medijske hajke na Mass Effect BioWare više ne otkriva bradavice). Nizak rejting može dovesti do napuštanja družine, pa im je zato moguće davati poklone koje nalazite u toku igre ili kupujete kod trgovca.

Jedine zamerke na račun Dragon Age: Origins su na račun priče. Da ne bi otkrivali zaplet reći ćemo samo da priči nedostaje dubina i da se odvija suviše linearno. Drugi problem su sami izbori igrača. Posle sjajnih Paragon / Renegade sistema u Mass Effectu i Open Palm / Closed Fist u Jade Empire, Dragon Age se vraća na dobar / zao sistem. Nesebični izbori mnogo više otkrivaju i po pravilu imaju bolje nagrade, dok činjenje zlodela povlači višestruke „are you sure?“ dijaloge kojima se suptilno stavlja do znanja da ne postoji aspekt igre dostupan samo negativcima, što je pomalo konfuzno jer je već u prvom poglavlju ustanovljeno da su Grey Wardeni spremni da učine sve što je potrebno da zaustave najezdu darkspawna.

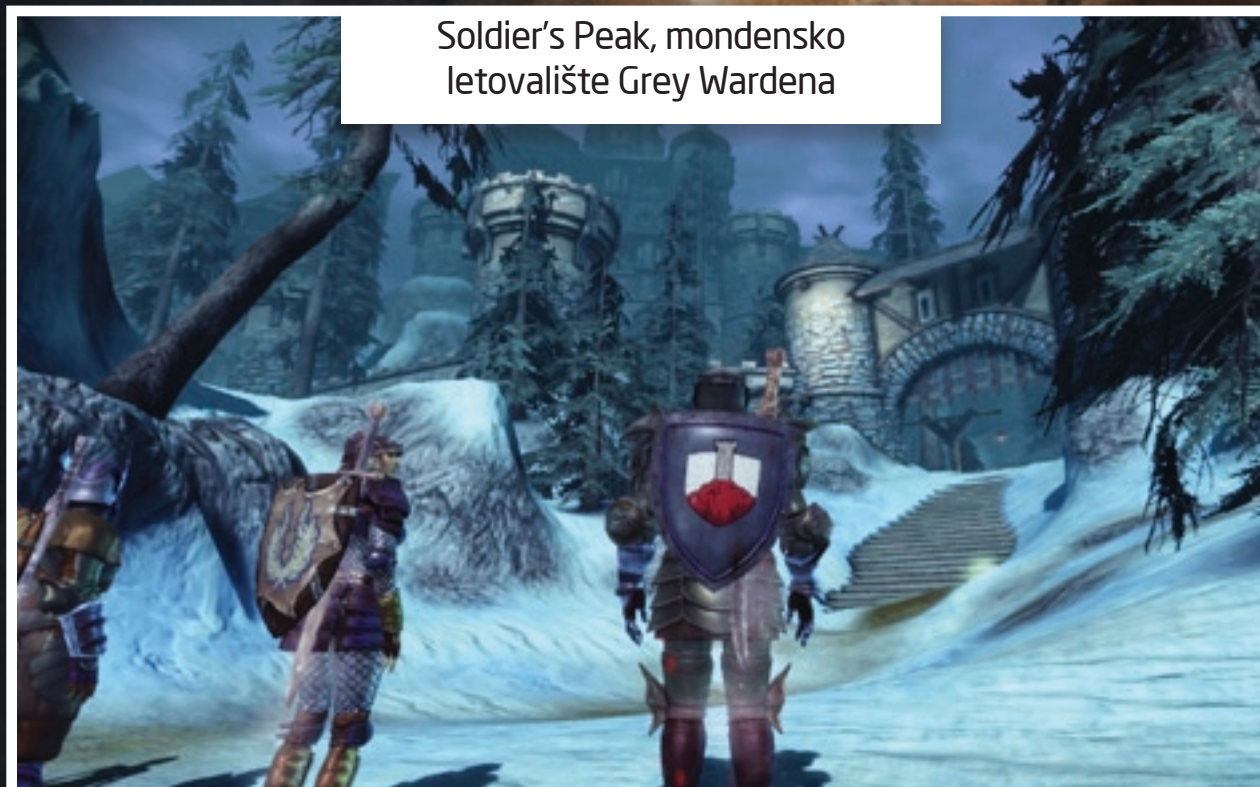
Sa tehničke strane Dragon Age izgleda prilično dobro. Lokacije su raznovrsne i na momente će vam oduzeti dah. Muzika je nenametljiva i odlično se uklapa u atmosferu. Kamera je pomalo nezgodna, jer možete da birate samo dva pogleda: klasičnu poluoptičku perspektivu gde često ne vidite kraj hodnika i pogled preko ramena koji je nepregledan.

Posle četrdesetak sati potrebnih za

Samo na DLC je inkasirano preko million američkih dolara

prelazak igre nećete je deinstalirati. BioWare se pobrinuo za to da ostanete navučeni: Zavisno od izbora glavnog karaktera imate šest jedinstvenih prologa, i taj izbor će uticati i na pojedine događaje u toku igre. Takođe je moguće sa oficijelnog sajta skinuti DLC (downloadable content) u vidu dodatnih misija i opreme. Oni se uglavnom naplaćuju, ali je pojedine moguće nabaviti i na druge načine.

Ukupni utisci su krajnje pozitivni, i BioWare nastavlja da bude sinonim za kvalitetan RPG. Postoji pregršt razloga da vas Dragon Age: Origins drži nedeljama zalepljene za ekran, čineći je idealnom igrom za hladne zimske mesece koji su pred nama. Zato mač u ruke i napred u spas Fereldena!



Soldier's Peak, mondensko letovalište Grey Wardena



Zmajevi. Mrzim zmajeve.

Platforma:
PS3

Razvojni tim:
Naughty Dog

Izdavač:
**Sony Computer
Entertainment**

Domaći distributer:
www.comtrade.rs

Internet adresa:
**www.unchartedthegame.
com**

Maloprodajna cena:
6499 dinara

Podržava:
720p, SIXAXIS, Dualshock 3

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Nastavak kakav se samo može poželeti!

96



- ✓ Neverovatan kvalitet grafike
- ✓ Bogat i zabavan multiplayer
- ✓ Odlična priča i uverljivi likovi
- ✗ Ponekad nije jasno kuda da idete u platformskim sekvencama
- ✗ Vrlo dugačko uvodno učitavanje
- ✗ Linearnost

Jedna od igara koja je učinila mnogo za promociju prvog PlayStation sistema bio je Crash Bandicoot, naslov koji je mogao da parira konkurentskim Mario i Sonic serijalima, dovoljno dobro da se oduvek smatrao za nezvaničnu Sony-jevu maskotu. Multiplatformski sindrom odavno je učinio da Crash-a danas gledamo na raznim platformama,

ali je zato njegovu ulogu dobio Uncharted, koji nam takođe dolazi od istog razvojnog tima. Ovo ostvare-

**Naughty Dog
je pripremio dve
specijalne edicije igre,
po jednu za evropsko i
severnoameričko tržište**

nje rađeno samo za PS3 bilo je pun pogodak u svakom pogledu, ali je ostavilo dovoljno prostora za nastavak i ispravljanje određenih nedostataka.

Ukoliko ste igrali original, sigurno ćete biti u određenoj prednosti u odnosu na sve koji ga nisu probali. Autori su se ipak potrudili da ne odbiju

nove igrače, što se vidi i po samoj priči, koja glavnog junaka Nathana Drake-a odvodi u potpuno novu pustolovinu. Ovoga puta, inspiracija je bila avantura Marka Pola, odnosno Cintimani kamen, koji po budističkoj legendi omogućava ispunjavanje svih želja. Opasnu potragu za artefaktom za kojeg se veruje da vredi milione dolara, još težom čini srpski



Kad god se pruži prilika, probajte da se prikradete protivniku iza leđa

Uncharted 2 je jedna od retkih igara koja u potpunosti koristi kapacitet single layer blu-ray diska

ratni zločinac Zoran Lazarević, koji je spreman da hoda preko leševa kako bi prvi došao do njega. Scenario igre je apsolutno fenomenalan i predstavlja jedan od njenih glavnih aduta. I za originalni Uncharted se moglo reći nešto slično, ali je re-

zultat ovoga puta još impresivniji, zahvaljujući briljantno napisanim konverzacijama. Iako bismo sa zadovoljstvom mogli da nastavimo sa (opravdanim) hvalospevima, bolje je da ipak stanemo ovde. Odavati detalje priče koju bi svaki igrač trebao da doživi od početka do kraja bilo bi potpuno bespotrebno.

Kada je reč o izvođenju, zaista nije bilo mnogo promena, ali je lako uočljivo da je Naughty Dog pokušao da ispravi uočene propuste. U tome je

najviše uspeo kada je reč o šunjanju. Iako ono često nije neophodno, već samo predstavlja alternativu klasičnoj „Rambo“ taktici, prikradanje protivniku sa leđa ponekad predstavlja najbolju ideju. Ipak, otvorena razmena vatre sa Zokijevom privatnom armijom često predstavlja neophodnost, a tada do izražaja dolazi veštačka inteligencija protivnika, koja je i ovoga puta sjajna. Neprijatelji će uvek pokušavati da iskoriste svoju brojčanu nadmoćnost i pridruže vam sa više strana, a „štekanje“ de-

stimulišu zasipajući vas granatama, tako da ćete i sami morati da menjate svoj položaj. To ćete činiti i iz još jednog razloga – Nate sa sobom može da nosi svega 2 oružja i ne preterano mnogo municije. Na njegovu i vašu sreću, on će i dalje većinu vremena provesti u društvu drugih likova. Iako su se mnogi nadali kooperativnom modu, Naughty Dog je odlučio da odustane od njega, pravdajući to između ostalog i činjenicom da bi morao značajno da redukuje kvalitet grafike. Ipak, koncept po kome

kompjuter upravlja vašim saborcima funkcioniše sjajno. Najupečatljivija među njima svakako je lepa Australijanka Chloe Frazer, čiji su dijalozi sa Nathan-om vrlo interesantni. Ona je sjajan asistent u mnogobrojnim situacijama, pomaže vam da rešite krupnije zagonetke a ponekad će vas i usmeravati kuda da idete, što nikada nije loše. Naravno, pentranje i druge akrobacije opasne po život i ovoga puta čine najveći deo gejmplaja, mada to sa sobom nosi i poneku bezveznu pogibiju. Iako se igra



Igra nudi vrlo malo vremena za predah

zaista trudi da vam nagovesti šta se od vas očekuje, recimo položajem kamere, to nekada jednostavno nije dovoljno. Za utehu, ovaj problem postoji i u drugim sličnim ostvarenjima poput Tomb Raider-a, ali je ovde definitivno mnogo manje izražen.

Glavni mod pruža oko 12-tak sati (potpuno linearne) avanture, pa je vrlo verovatno da ćete ga završiti za nekoliko dana. Nakon toga, ostaje vam da povećate težinu ili se date u potragu za artefaktima koje ste pro-

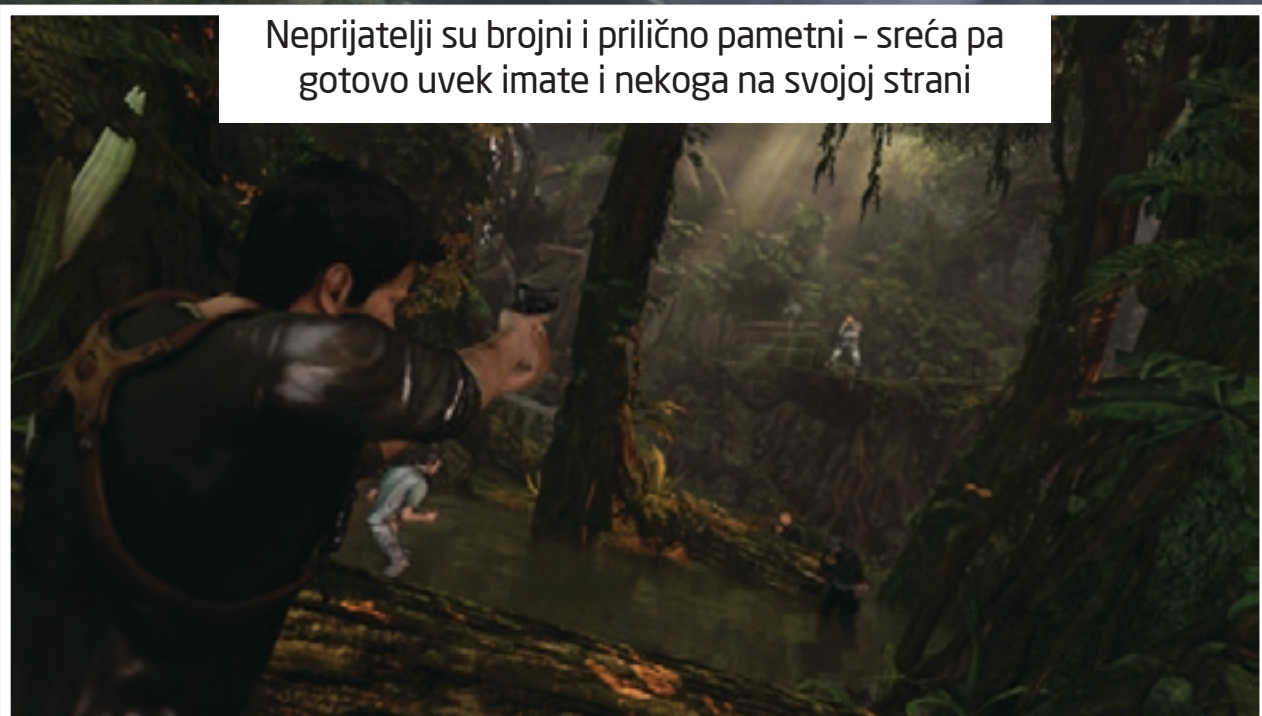
pustili, jer vam oni donose novac, neophodan za otvaranje dodatnog sadržaja. Po nama, zaista se vredi uputiti u tako nešto, jer su bonusi vrlo interesantni, posebno brižljivo montirane video sekvence koje govore o samom procesu izrade Uncharted-a 2.

Ipak, sigurni smo da će mnoge najviše zanimati multiplayer, koji je izuzetno bogat. Osim kompetativnih modova za do 10 igrača, koji se sastoje od po dve varijacije death-

match i capture the flag-a, na raspolaganju je i Gold Rush, kooperativni režim za maksimalno 3 učesnika. U njemu, cilj je pronaći blago i zatim ga vratiti u bazu, usput se obračunavajući sa AI protivnicima, koji na svakom sledećem nivou postaju sve teži. Standardna broadband konekcija je dovoljna za normalno igranje, sigurno i zahvaljujući dva javna beta testa, pa je na režim za igrača vrlo teško uputiti neku realnu zamerku.

Fantastičan kvalitet Uncharted-a

Neprijatelji su brojni i prilično pametni - sreća pa gotovo uvek imate i nekoga na svojoj strani



Nate-ov dnevnik možete koristiti samo kada su mu ruke slobodne...dakle ne sada!



2 kao celine razlog je zbog čega spektakularna grafika nije toliko u žiži kao u nekim ostvarenjima nižih igračkih vrednosti. Naughty Dog je slikovito opisao da Among Thieves koristi gotovo 100% kapaciteta PlayStation 3 sistema, što je povećanje od 70% u odnosu na prethodnika! I zaista, sumnjamo da neko može da spori da je ovo najlepše ostvarenje koje se ikada pojavilo na konzolama. Sjajni engine omo-

Budžet za izradu iznosio je čitavih dvadeset miliona dolara!

gućava neverovatno detaljna lica junaka, realistično osvetljenje ali i fizičke efekte, zahvaljujući implementaciji Havoc tehnologije. Apolutni vrhunac su ipak same lokacije koje su prelepo osmišljene. Uncharted 2 je zaista pravi praznik

za oči i jedan od naslova koji će sigurno zauvek predstavljati najbolju demonstraciju hardverske snage sistema. Zvučna podloga nimalo ne zaostaje, a posebno treba izdvojiti glasovnu glumu koja je opet briljantna.

Among Thieves predstavlja vrhunac ponude PlayStation 3 sistema i naslov koji zaista, ali zaista ne smete da propustite.

Platforma:
PC, XBOX 360, PS3

Razvojni tim:
Gearbox Software

Izdavač:
2K Games

Internet adresa:
www.borderlandsthegame.com

Maloprodajna cena:
Oko 45 evra.

Preporučena konfiguracija:
**Pentium D 3.0Ghz /
Athlon64 X2 5000+,
GF6800 / Radeon X1600**

BORDERLANDS

Retko zabavna kooperativna RPG pucačina.

84



- ✓ Uspešno ukrštanje FPS i RPG žanra
- ✓ Atmosfera i dizajn
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Ozbiljni tehnički problemi i manjak podrške razvojnog tima
- ✗ Bled single player režim

Pandora? Pakao je prikladniji naziv za ovu prašjavu planetu na koju smo sleteli. Korporacije koje su kolonizovale planetu su vrlo brzo shvatile da ovde nema profita i povukle se sa nje, ostavljajući populaciju na milost i nemilost bandi. Oni koji su probali da pobegnu od njihovog uticaja su na teži način naučili da su zveri koje su nastanjivale Pandoru pre nas još opasnije. Kakvo idealno mesto da se na baš takvoj

planeti nalazi Trezor. Među stanovnicima sigurno ima neko sa konkretnim informacijama. Vreme je za razbijanje lobanja...

Dobrodošli u Borderlands, novo čedo Gearbox Softwarea. Stavljeni ste u čizme jednog od četiri plaćenika čija misija je nalaženje tajanstvenog Trezora, mesta gde su sahranjena nebrojena čuda tehnologije koja je za sobom ostavila tajanstvena van-

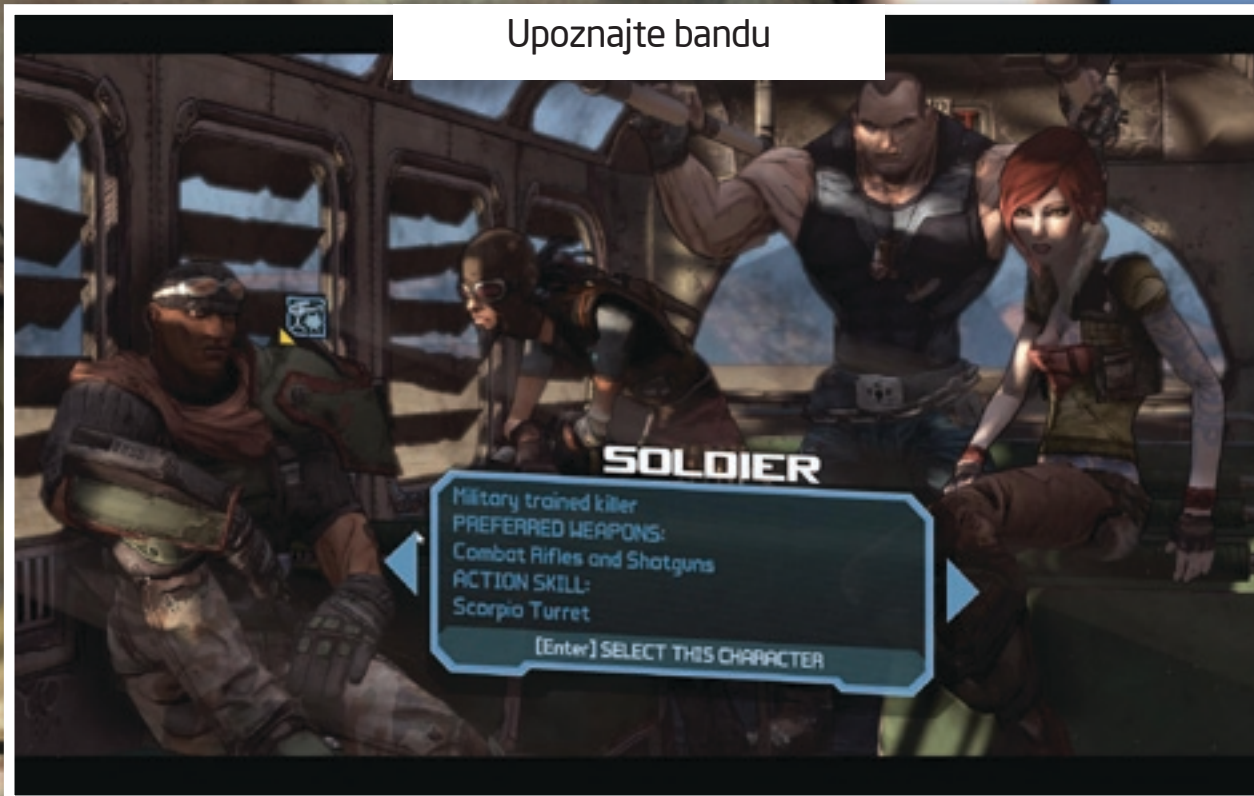
zemaljska rasa. Ali cilj nije bitan, već način na koji ćete preseći put kroz horde protivnika. Kretanje i borba

Na oficijelnom forumu se može skinuti Borderlands Config Editor kojim možete podesiti pregršt drugačije nedostupnih opcija

su standardni za svaki FPS - ono što odudara je RPG element igre. Ubijanje i obavljanje zadataka donosi poene iskustva koji dižu karaktera do 50. nivoa. Osim veće energije dobijaju se i poeni koji se ulažu u skill tree, i koji dozvoljavaju sa istim karakterom više različitih stilova borbe.

Za razliku od klasičnih RPG-ova u Borderlandsu karakteri imaju samo jednu aktivnu veštinu, i za svakog

Upoznajte bandu



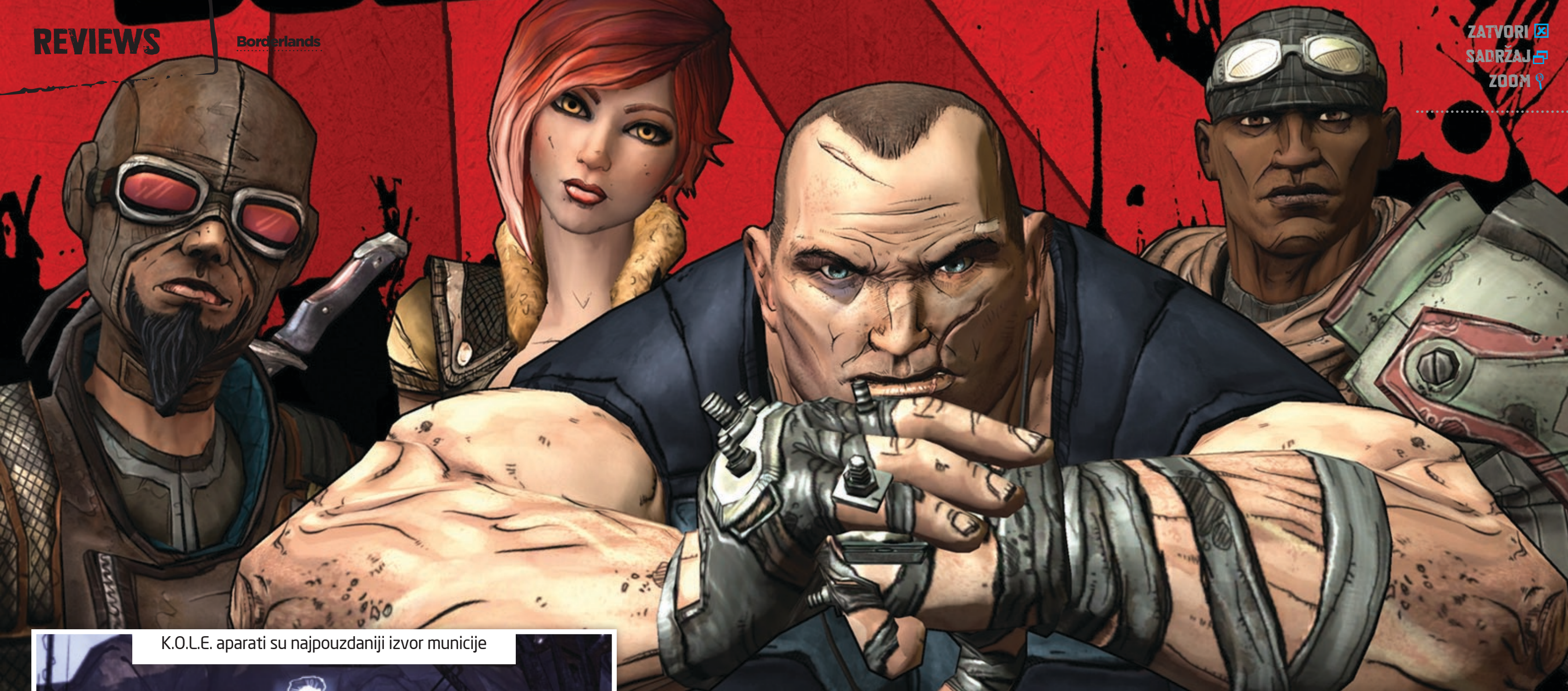
Weapon proficiency
maksimum je lvl50

je jedinstvena. Skill tree ne donosi nove sposobnosti, već daje bonuse ili unapređuje postojeću vještinu. Mordecai je snajperista koji može da pusti svog ljubimca Bloodwinga na protivnike. Roland je vojnik koji može da baci na zemlju automatizovani mitraljez koji može da posluži i kao zaklon. Lilith ima uređaj koji je na kratko čini nevidljivom i pravi ogromnu štetu svima oko nje. Brick preferira borbu prsa u prsa, i njegova vještina je berserk, koja mu povećava snagu i otpornost. Način na koji ulažete poene određuje stil igre, npr. stavljanjem poena u Rolandovu Medic granu dajete regeneraciju sebi i saveznicima koji stoje pored mitraljeza. Stavljanjem poena u Support granu pojačavate mitraljez, dok Infantry grana daje bonuse samom karakteru. Svoje vještine možete unaprediti i modulima koje ćete nalaziti tokom igre. A modula, kao uostalom i sve opreme generalno, u Borderlands ima beskonačno.

Oružje se deli u osam grupa (sačmare, snajperi, revolveri, itd.). Upotrebom oružja dižete sposobnost njegove upotrebe, i time dobijate bonuse na tu grupu oružja. Svaki karakter ima omiljena oružja koje može da pojača preko skill poena, ali ukoliko želi može da bez restrikcija nosi bilo koji tip naoružanja. Pojedina oružja čine elementalni tip štete. Ova oružja su često mnogo jača od običnih jer mogu da aktiviraju specijalni efekat, poput vatre-nog oružja koje zapali protivnika na deset sekundi. Šansa da se ovo desi je prikazana kroz množilac na ikoni za element. Modovi za granate koje ćete nalaziti u igru određuju štetu koju čine i ponašanje (kao kasetna bomba, nagazna mina ili nešto sedmo?). Defanzivna oprema dolazi u samo jednom obliku – štit. Pošto se životna energija ne regeneriše najviše ćete se oslanjati na štit koji se konstantno sam dopunjava. Ali ako se desi da vam obe skale svedu na nulu, ne brinite se – umesto smrti

Go for the eyes, Boo!
GO FOR THE EYES!





K.O.L.E. aparati su najpouzdaniji izvor municije



aktivira se Second Wind u kome imate nekoliko sekundi da pucate oko sebe. Uspešno ubistvo vas vraća u igru sa pola energije, u suprotnom vam sledi oživljavanje na checkpointu uz deo minus na računu.

Protivnici su detaljno urađeni sa hitboxovima, pa nije svejedno gde pucate. Svaki protivnik ima slabu tačku gde će svaki pogodak biti kritičan. Neki protivnici imaju i oklop koji absorbuje skoro sve čime ga

gađate, a povremeno ćete nailaziti i na stvorove koji čine elementarnu štetu – oni su imuni na taj tip elementalnog oružja.

Sa tehničke strane Pandora je urađena prelepo, ali jednolično. Cell shading stil se pokazao još u poslednjem Prince of Persia kao uspeh, i tako nastavlja i ovde. U paru sa dozom humora koji je Gearbox tim ubacio u igru lako će vam se desiti da budete usisani u Borderlands svet i imate teškoće sa puštanjem miša iz ruke. Muzika se dobro uklapa u atmosferu, ali je premalo numera pa će brzo dosaditi. Ono što je velika mrlja na dosijeu je veliki broj tehničkih proble-

ma, od kojih je najveći reset svih skill i proficiency poena posle kog možete slobodno da obrišete lika.

A sada najzanimljiviji aspekt: Borderlands je igra koja je pravljena za kooperativnu igru do četiri igrača. Igranje solo je osetno sporije i već posle prvog prelaženja će vam dojaditi - što zbog jednoličnog pejzaža, što zbog jednih te istih protivnika koji se često ponavljaju. U kooperativi je dinamika mnogo brža, igrači dele zadatke i iskustvo bez obzira gde se nalaze, i često će ostali nastaviti da čiste zonu dok jedan igrač predaje obavljene zadatke i uzima nove. Po prvom prelasku igre možete početi po-

novo sa jačim protivnicima. Kada ponovo pređete igru više nećete moći da obavljate zadatke, već će ceo svet biti otključan a stvorenja prilagođena vašem nivou.

Kakav je onda ukupan utisak o Borderlandsu? Igra je dopadljiva, zarazna, i prikovaće vas za ekran, pogotovu ako igrate u mreži sa prijateljima. Vlasnicima ovog naslova je omogućeno skidanje ekspanzija sa još opreme, novim protivnicima i podignutom granicom nivoa. Ukoliko ste ljubitelj grind naslova slobodno uložite u nju stotine svojih dragocenih sati – Diablo 3 je odložen za 2011.



Platforma:
PC

Razvojni tim:
Runic Games

Izdavač:
**Perfect World
Entertainment**

Internet adresa:
www.torchlightgame.com

Maloprodajna cena:
Oko 13 evra

Preporučena konfiguracija:
**CPU 800MHz, 512 MB RAM,
VGA nVidia GeForce 2 / ATI
Radeon 7200 sa 64MB**

Razvojni tim je objavio da
radi na MMO verziji igre

TORCHLIGHT

Još jedan neuspeli klon Diablo-a ili ovaj put imamo sreće?

Do sada smo imali prilike da igramo više različitih klonova serijala Diablo tim da iako su neki od njih bili sasvim pristojnog kvaliteta, većina je predstavljala neuspešan pokušaj da se kopira najbolji serijal arkadnog RPG-a. Posle igara Titan Quest i Sacred 2, fanovima ovog žanra nije preostalo ništa drugo nego da čekaju dan kada

će se konačno pojaviti famozni Diablo III, ili je barem tako delovalo. Runic Games je razvojni tim sastavljen od ljudi koji su radili na igrama Diablo I i Diablo II i upravo iz tog razloga je i njihova najnovija igra Torchlight zaintrigirala igračku populaciju. Nemojte da vas zavara prvobitni utisak, Torchlight je pravi biser među klonovima Diablo-a.

Mali rudarski grad Torchlight poznat po tome što se nalazi na jednom od većih nalazišta magične rude Ember se nalazi u opasnosti. Logično, jer ako nema opasnosti nema ni potreba za herojem. Poenta priče je da je pozitivac pod uticajem rude postao negativac a vi pomažete njegovom bivšem savezniku u pokušaju da

ga zaustavi. Zaplet i nije toliko originalan, ali kad su u pitanju arkadni RPG-ovi, koga uopšte i briga za zaplet. Gameplay je ono što je bitno, a dobitna kombinacija je puno akcije ukombinovane sa gomilom predmeta (setova oklopa, unikatnih oružja) i zanimljivim magijama i sve to upakovano u dobru i zabavnu atmosferu.

83



- ✓ Visok stepen zaraznosti
- ✓ Odlična i zabavna atmosfera
- ✓ Hardverski zahtevi
- ✗ Nepostojanje multiplayera
- ✗ Malo inovacija
- ✗ Samo tri ponuđena heroja



Destroyer na momente podseća na dobrog starog Barbarian-a iz igre Diablo 2



Za odličnu prateću muziku u igri zaslužan je Matt Uelman, čovek koji pravio muziku za oba Diablo-a

ru. Posle nekih pola sata igranja igre Torchlight shvatićete da je razvojni tim dobro uradio domaći zadatak i efikasno primenio gore pomenutu kombinaciju.

Na početku možete birati jednog od tri ponuđena heroja. Destroyer je gmalj specijalizovan za blisku borbu, Vanquisher je simpatična devojka koja je kombinacija lopova i rendžera a Alchemist je neka vrsta

čarobnjaka. Ono što je zanimljivo je da bez obzira na klasu, svi likovi mogu da koriste sva oružja i oklope, naravno ako zadovoljavaju potrebne zahteve. Pored izbora klase, vaš heroj ima i saputnika a izbor se svodi na psa i divlju mačku. Bitno je i napomenuti da vaš saputnik, iako je životinja, napreduje po nivoima zajedno sa vama, ima svoj inventar(!), možete ga učiti magijama(!) pa čak i poslati u grad da proda nepotrebnu

opremu(!!!) kako biste napravili mesta za bolju predmete. Ova poslednja opcija je svakako dobrodošla jer se gubi potreba za igranjem tetrise u inventaru kako biste maksimalno iskoristili ponuđeni prostor i ne morate često da se vraćate u grad kako biste ispraznili torbe. Što se tiče mogućnosti da saputnika učite magije, pa tu je svaki komentar suvišan. U koliko igara dosad ste imali mogućnost da naučite vašu mačku da prizi-

va zombije?!

Sama igra je maksimalno pojednostavljena ali ne u negativnom smislu, već se težilo ka tome da igrač ne gubi vreme na trivijalne stvari i da maksimalnu pažnju posveti tamanjenju horde protivnika. Vaš junak sakuplja iskustveno (naravno kad je u pitanju RPG), napreduje po nivoima, uči nove poteze i magije itd. Zanimljivo je pomenuti da je jedan broj magija i poteza zajed-

nički za sva tri heroja s tim da se zahtevi razlikuju. Logično je da ne možete Destroyer-a naučiti da baca moćne magije na petom nivou kao Alchemist, ali opet imate mogućnost da ga jednom naučite. Većinu vremena ćete provoditi u rudnicima, katakombama i slično, ubijajući kosture, humanoidne pacove, džinovske paukova, a s vremena na vreme ćete naleteti na nekog boss-a sa čudnim imenom koji će predstavljati malo (sa naglaskom na

Boss na kraju svakog segmenta igre je malo teži ali zato garantuje unikatne predmete



Runic Games čini tim ljudi koji je radio na serijalu Diablo

malo) tvrdi zalogaj u odnosu na ostale protivnike ali nakon što ih ubijate uglavnom dobijate kvalitetnije predmete. A predmeti su ono što vas tera da idete dalje. “Samo da nađem bolji mač.”, “Još samo jedan nivo i moći ću da koristim oklop koji je ispaao od prethodnog boss-a.”, “Samo još da nađem poslednji deo iz seta.”. Ovakvih “samo” momenata ćete imati mnogo i dok shvatite da ste proveli malo

više vremena uz igru, sat vremena će se pretvoriti u 6-7 sati. Ovo je ustvari i glavni adut igre Torchlight, zaraznost, koja je inače krasila i Diablo serijal. Još jedna bitna činjenica je da u gradu imate dva kovčega za odlaganje stvari s tim da je jedan zajednički za sve likove koje napravite što je idealno rešenje za situacije kada npr. kao Alchemist pokupite unikatni samostrel koji bi bio idealan za Vanquisher-a.

Igra zasad poseduje samo single player kampanju s tim da je najavljen i editor nivoa kao i neka verzija MMO kampanje koja će se pojaviti kasnije.

Što se tiče same grafike, očigledno je da razvojni tim nije želeo da napravi igru za high-end platforme već da bude pristupna velikom broju igrača. Grafika u igri je u više u fazo-

nu crtanog filma i na momente je i komična, tako da nema onaj mračni ambijent Diablo-a ali to ne znači da su protivnici prijateljski nastrojeni. Samo okruženje u igri predstavlja čudnu fuziju fantasy i steampunk svetova, tako da ćete pored upotrebe mača i magije i prizivanja fantazijskih bića moći da koristite pištolje i puške i praviti robote. Kada na sve to dodate psa/mačku koji ima inven-

tar, priziva zombije i ide na pijacu, jasno vam je da je Torchlight jedna prilično zabavna igra koja akcenat baca na mentalnu relaksaciju uz manijakalno pritiskanje levog tastera miša dok se probijate kroz horde raznolikih neprijatelja i budžite vašeg junaka.

I za kraj najbitnija činjenica: hardverski zahtevi su smešni.

Platforma:
X360

Razvojni tim:
Turn 10

Izdavač:
Microsoft Game Studios

Internet adresa:
<http://forzamotorsport.net/en-us/game/default.htm>

Maloprodajna cena:
Oko 65 evra

FORZA MOTORSPORT 3

**Najbolja next-gen
simulacija vožnje, ove
godine**

90



- ✓ Veoma fleksibilna i raznovrsna karijera
- ✓ 400 prelepo modelovanih automobila
- ✓ Odličan online community ali...
- ✗ ...veoma loš sistem izbora protivnika u multiplayer trkama
- ✗ Prave staze imaju očigledna odstupanja od svojih uzora iz realnosti
- ✗ I pored 400 automobila, nedostaje par ključnih modela iz 2009/2010

Stvar je vrlo jednostavna, Microsoft-u je nedostajala ozbiljna simulacija vožnje za prvi Xbox, nešto čime bi parirali Sony-evom Gran Turismo-u, pa je zbog toga nastao Forza Motorsport. Kada je Xbox360 izašao, stigla je Forza 2, koja je nastavila putanjom prethodnika, pokušavajući da bude što ozbiljniji konkurent GT-u, orijentišući se na publiku koja zahteva apsolutnu realnost.

Za razliku od prva dva dela koji su bili hardcore simulacije, Forza Motorsport 3 otvara vrata i manje iskusnim vozačima, kroz mnoge opcije

uz pomoć kojima je moguće spustiti njegovu „ozbiljnost“. Osim prilagodljive težine, nova Forza će privući daleko širu publiku i svojim izgledom, jer je grafika bez preterivanja nešto najbolje što možete videti na Xbox-u 360 uopšte. Turn 10 Studio je uspeo da izvuče maksimum iz sistema tako da Forza 3, baš kao i konkurencija, radi u 1080p sa 60fps a uz to izgleda za par klasa bolje od prethodnika iz 2007. godine.

Ono što nas najviše interesuje naravno je izbor automobila. Ovoga puta, Microsoft je obezbedio licence od oko 50 proizvođača za preko

400 modela. Broj možda i nije toliko impresivan kada se uporedi sa GT PSP-ovih 800 ili GT5 za koji je obećano preko 1000, ali za Forzu i Xbox ovo je novi rekord. Sa druge strane, Ferrari-ji su možda novost u GT5, ali u Forzi još od prvih nastavaka postoji kolekcija koja ne prestaje da raste, tako da ih sada ima 29! Porsche koga u GT-u i dalje zvanično nema ovde je zastupljen sa 30 modela. Svi ostali bitni proizvođači su tu sa solidnim ponudama a jedino su japanske kompanije slabije zastupljene, što je i bilo za očekivati.

Od staza tu je stari miks najpoznatijih

svetskih trkačkih pista, pomešan sa par izmišljenih iz prošlih nastavaka i par novih u obe kategorije. Naravno tu je i nezaobilazni Nurburgring ali i nova japanska planinska staza idealna za touge trke i drift. Drift mod u smislu posebnih takmičenja u igri ne postoji, ali ukoliko pravilno podesite kola i znate znanje, itekako je moguć. Za vreme bilo koje trke pritiskom na levo na d-pad uključićete meni za ocenjivanje drifta.

Ogroman broj vozila i staza bio je prevelik za jedan DVD-DL tako da Forza 3 dolazi na dva diska. Na prvom se nalazi kompletna igra koju

Uz malo truda u paint modu možete napraviti svašta



Novi Golf VI Gti je u igri ali tu je i njegov mnogo stariji brat Golf II Gti



Novi Audi R8 je promotivni model ovog nastavka Forze



je moguće igrati samostalno, ali tek sa kopiranjem sadržaja drugog diska na HDD dobijate pristup svim kolima i lokacijama. Nažalost, čak i sa sadržajem oba diska postoji par automobila koje ćete videti u igri ali za njihovo otključavanje ćete morati da nabavite limited collector's edition ili posetite Xbox Live marketplace i date još koji evro Microsoft-u. Među tim VIP modelima nalaze se Corvette ZR1, Gallardo Supperlag-

gera, Porsche GT3 RS i Ferrari 430 Scuderia.

Osećaj vožnje je poprilično realan, za razliku od prošlih nastavaka i sličnih kvazi simulacija tipa NFS Shift, ovde sa unutrašnjom kamerom i dobro podešenom težinom čak i na gamepadu imate onaj organski osećaj upravljanja kolima i svaki tip pogona se ponaša baš kako bi trebalo. Da bi igru učinili što pristupačnijom novioj

publici, dodata je opcija za premotavanje vremena pritiskom na back dugme. Dok je u GRID-u i DIRT-u 2, u kojima je ovaj mod i predstavljen prvi put, njegova upotreba bila ograničena, ovde ga je moguće koristiti koliko god želite, i to u bilo kom offline

modu igre, na bilo kojoj težini. Oštećenja postoje ali su manje-više kozmetičkog tipa. Samo neki delovi automobila se mogu odvaliti, moguće je i kompletno oguliti farbu i prevrnuti ih, ali ne i uništiti do kraja.

Karijera je veoma dobro osmišljena. U zavisnosti od kola i nivoa težine dobijate izbor od tri takmičenja (iz baze od 200) na kojima možete učestovati tokom sledećih par sedmica u igri, sve

do obaveznog world championshipa, koji je obično svake druge nedelje. Završavanjem trka u karijeri osim kredita koji se koriste za kupovinu novih kola i budženje dobijate exp poene za levelovanje vozača ali i automobila. Veći driver level vam otključava teža takmičenja a veći car level donosi bonuse u vidu popusta na delove za tuning od tog proizvođača i slično. AI protivnika nije loš - kompjuterski vozači se međusobno veoma razlikuju a moguće

Iako iz nekog razloga nema road verzije, Nissan GT-R je tu u svojoj Super GT verziji



Forza 3 je veoma prijatno iskustvo, bez obzira koliko ste dobar vozač

Lotus Evora, sportski auto koji bi skoro svako znao da vozi, skoro kao Forza 3



je i videti kraći opis i statistike svakoga od njih u opponents meniju. Nema smešnih slika istetoviranih gangster vozača, već je sve predstavljeno isključivo u tekstu i statistikama u ozbiljnom duhu simulacije.

Pored karijere tu je i free play mode u kome je moguće već posle prvog pokretanja igre izabrati bilo koji automobil i stazu i odvesti trku ili time trial. Da, svih 400 automobila i sve staze sa svim njihovim varijacijama su vam bez ikakvih ograničenja dostupne odmah u ovom modu! Tako nešto nije viđeno u igrama ovoga tipa jako dugo, ali generalno i ne kviri toliko koncept karijere, jer tek kada kupite kola možete ih levelovati i budžiti, pa se ovaj mod koristi za testiranje stock verzija kola ili brzu zabavu.

Kad smo kod tuninga, moguće je pre svega budžiti motor, vešanje, aerodinamiku i ostale konkretne stvari, a rezultate novih podešavanja je moguće proveriti veoma brzo u benchmark modu koji bez izvože-

nja kola na stazu automatski računa vreme ubrzavanja, maksimalnu brzinu, vreme kočenja i lateralnu G silu. Na bodykit-ove i sulude spoilere iz starijih NFS igara možete da zaboravite, mada... baš kao i u prošlim nastavcima Forze moguće je u veoma detaljnom editoru raditi na ukrašavanju farbe vašeg automobila. Editor je toliko složen da možete doslovno napraviti šta god vam padne na pamet, a moguće je i ponuditi svoje kreacije na auction house-u na Live-u za kredite u igri. Za pristup aukcijama na kojima možete kupovati i prodavati kola, dizajnove i slično, trebaće vam naravno gold nalog na Live-u. Da li se isplati plaćati Live zbog online opcija ovog naslova presudite sami, ali u prilog nikako ne ide to što se multiplayer trke zasnivaju na matchmaking sistemu sličnom onom iz Halo 3.

Semplovi u igri su ok, motori su snimani za svaki auto pojedinačno ali bez obzira na položaj kamere zvuk je uvek isti. OST je mešavina rocka i elek-

tronike, Rise Against, The Hives i Pendulum su jedino vredni spominjanja... mada kao i u svakoj Xbox360 igri, lako ćete pustiti svoju muziku ukoliko vam ona sa diska ne odgovara.

Sve u svemu, Forza Motorsport 3 je trenutno najkompletnija next-gen simulacija vožnje, pre svega zbog sadržaja, i jedini dostojan konkurent Gran Turismo-u 5 koji tek treba da se pojavi na proleće sledeće godine. Problem je naravno što ni na najozbiljnijim podešavanjima Forza 3 ne može da parira realnosti i perfekcionizmu GT-a, pa čak i grafika iako je fantastična, nema ono savršeno osvetljenje i druge trikove koji čine da replay u GT5p pomešate za realnost što ovde jednostavno ne može da se desi. Kako do Gran Turismo 5 ima još dosta, ukoliko ste ljubitelj simulacija ili jednostavno volite automobile, nema razloga da narednih par meseci ne provedete uz ovaj vrhunski naslov. kome ništa drugo na Xbox-u 360 i PC-u nije ni blizu.

NEED FOR SPEED: NITRO

Prvi Need for Speed rađen ekskluzivno za Nintendo konzole

Kada je EA najavio svoju novu inicijativu da se posle serije neuspeha Need For Speed brend

razgrana u par žanrovski različitih igara, među kojima bi trebao da bude i kompletno originalan arkadni naslov za Wii, svi stari NFS fanovi pomislili su da će se serijal možda vratiti svojim davno zaboravljenim korenima. Nažalost, ono što smo dobili u Need For Speed Nitro-u teško da će zadovoljiti bilo kakvog NFS fana, jer je reč o naslovu pre svega namenjenom najmlađoj publici i Nintendovoj novoj ciljnoj grupi, casual igračima.

Ukoliko ste se sa NFS serijalom upoznali u zadnjih 5-6 godina i zapravo

voleli neke od nastavaka, ova igra će učiniti da se osećate veoma loše zbog toga, a ako pripadate ekstremno retkoj i ugroženoj vrsti najstarijih NFS fanova koji se tajno nadaju da će se serijal jednog dana vratiti korenima...samo gledanje uvoda i tutoriala Nitro-a biće dovoljno da umrete malo iznutra. Šta drugo reći za igru koja počinje sa scenom na oronulom starom CRT TV-u na kojem vam crnac sa veoma jakim akcentom objašnjava kako možete voziti jednom rukom koristeći samo Wiimote dok vam druga ruka ostaje

Platforma:
Wii, NDS

Razvojni tim:
EA Montreal

Izdavač:
Electronic Arts

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
<http://nitro.needforspeed.com/>

Maloprodajna cena:
4999 dinara

55



- ✓ Karikature automobila i grafički stil su makar originalni
- ✓ Split screen za 4 igrača
- ✗ Veoma prosta grafika
- ✗ ...sve ostalo

Policija je old school, neće koristiti helikoptere i "ježeve"



slobodna za držanje pića...

Očigledno, radi se o potpuno arkadnoj vožnji u kojoj je nitro boostovanje i driftovanje glavni način kretanja, donekle kao u Burnout-u, samo daleko lošije odrađeno i mnogo manje zabavno. Osim vožnje jednom rukom moguće je dodati i nunchuck, classic ili GameCube kontroler, mada ni tada kontrole a i opšti osećaj zabave ne postaju značajno bolji.

Automobili su podeljeni u kategorije na osnovu svojih performansi tj. brzine, ostale karakteristike su tu ali slobodno možete da zaboravite na njih. Proizvođači i modeli su manje-više isti oni koji se vrte kroz zadnjih par nastavaka NFS-a sa izuzetkom električnog Tesla Roadstera, kome je ovaj naslov premijerno pojavljivanje u simulacijama vožnje (...i Nikola Tesla se prevrće u grobu) i par veoma neuobičajenih old tajmera kao što su originalna VW Buba, VW Type 2 kombi i... pripremite se za ovo... Reno 4. Ono što je interesantno je

stilizacija zbog koje svi automobili iako su zasnovani na realnim modelima izgledaju kao superdeformisane karikature. Na ponekima ovakav dizajn deluje simpatično dok neki modeli deluju krajnje čudno. Kao i u svakoj NFS igre moguće je naravno budžiti tjunerske delove, a da bi ste još više izrazili vaš individualizam tu je naravno i mod za farbanje i lepljenje sticker-a... U bogatom modu za grafičko doterivanje farbe, osim boje i stickera moguće je izabrati i grafite koje će vaša kola ostavljati za sobom po okolnim zgradama sve dok se držite prve pozicije u trci. To je otprilike jedina originalna stvar u ovom naslovu.

Staze su isključivo gradske i kružne i odvijaju se na lokacijama kao što su Rio De Janeiro, Madrid i Dubai. Svaki od gradova u ustanovljenom NFS stilu ima svog najopasnijeg vozača koga je cilj skinuti sa trona napredovanjem kroz karijeru. Trke u istoj su podeljene u par različitih disciplina kao što su uobičajene trke, uz oba-



"Predivno" ukrašen
Lamborghini Gallardo

Koliko je nama poznato ovo je jedina vožnja u kojoj je moguće voziti ove klasike



NDS verzija

Osim za Wii, Need For Speed: Nitro je objavljen i za Nintendovu džepnu konzolu NDS. Kako naslov koji ni na kućnom sistemu ne deluje posebno interesantno izgleda kada se konvertuje na džepni sistem koji EA shvata još neozbiljnije od Wii-a zaključite sami iz sledećih slika.



vezne policijske potere, drag, drift i time triale. Slično Shiftu u svakoj pojedinačnoj trci ili takmičenju moguće je osvojiti određen broj zvezdica a njihov ukupan zbir vam otključava sledeća kola i izazove. Zvukovi u igri su skromni a OST je u tipičnom EA Trax maniru pun aktuelne muzike koja se na čudan način fantasično ne uklapa u akciju na ekranu. Na trenutak ćete se pitati kako su svu tu muziku uspeali da ubace u Nintendo 64 kertridž, a onda ćete se setiti da ipak igrate Wii...

Različitih izazova ima mnogo, broj automobila, delova, stickera i grafiti je takodje pristojan, pa se ne može reći da Nitro-u nedostaje sadržaja ali dubine jednostavno nema. Ne postoji šansa da vas izvođenje i sam sistem igre privuku osim ako ovo nije prva vožnja koju ste videli u životu. Da nema Need For Speed imena i licenciranih automobila, ovo bi bio jedan od onih naslova koji kreću u prodaju sa du-

plo manjom cenom, jer se iza maske stilizovanog dizajna, grafiti i par skromnih svetlosnih efekata nalazi grafički veoma siromašna igra, daleko ispod mogućnosti Wii-a, sa veoma nepreciznom i lošom arkadnom fizikom. Neke igre sa početka ove dekade na PlayStation-u 2 su izgledale mnogo bolje, a da arkadni pristup vožnji ne mora da znači da igra ne može da bude veoma zabavna i kvalitetna dokazao je Burnout serijal.

Očigledno je da u EA Montreal timu nema mnogo ljudi koji su makar na trenutak videli starije dobre NFS arkadne igre tako da je Nitro nastao uz pomoć saveta novopečenih EA marketing eksperata i njihove vizije idealne arkadne igre za današnju casual publiku. Koliko je njihova procena bila na mestu pokazaće prodavnost i ekspresno padanje u zaborav ove propuštene prilike da se arkadni i zabavni Need For Speed ponovo oživi. Veliko razočarenje.



Evo kako prelepi Revention izgleda propušten kroz Nitrov endžin

DJ HERO

Bacite gitaru i uzmite miksetu u ruke!

Krug je konačno zatvoren – virtualni vinil se ponovo vrti. Ludilo za muzičkim igrima koje je počelo pre više od jedne decenije (mnogi smatraju) Konamijevom Beatmaniom (simulacijom DJ pulta), vrlo brzo je odlutalo na razne strane, koristilo razne instrumente, eksperimentisalo sa raznim žanrovima, pa i teralo ljude na ples. Zatim je interesovanje publike pomalo zamrlo, no u poslednjih pet godina se vratilo kroz gitarske igre. A vrlo brzo su izdavači uvideli da je muziku nemoguće sputati (a i da je ovako moguće maznuti više love) i vratili se raznovrsnosti. Danas je pred nama ponovo jedna DJ simulacija, i to Activisionov DJ Hero.

Ono što se odmah primećuje je trud uložen u samu igru. Igrači će imati priliku da uživaju u 103 pesme (sve apsolutno poznate i iz raznih žanrova) izmiksovane u 93 miksa koji će zadovoljiti skoro svačiji muzički ukus. Imamo, na primer, miks Vanile Ilea i MC Hammera, ali i Queen vs Daft Punk. Naravno, ovolika raznovrsnost maltene znači da ćete na svaki miks koji vam se zaista dopad-

ne dobiti i jedan koji vam se uopšte ne dopada, ali mislimo da je to bolji prosek nego kada su mnoge od Guitar Hero ili Rock Band igara u pitanju. Na miksovanju pesama je radilo i dosta poznatih imena (DJ Shadow, Jay-Z, Eminem, Daft Punk, Grandmaster Flash) i njihov uticaj se svakako oseća.

Muzika je podeljena u 24 seta koje ćete vremenom otključavati. Vrlo brzo će vam biti jasno i koji set vam odgovara, a koji ne i po ritmu i po muzici, pa ćete početi da igrate one koje ćete zaista voleti. Posebna poslastica su setovi za dve miksete odjednom (ok. ovo baš i neće biti poslastica za vaš džep), kao i onaj za DJ-a i gitaristu. Imamo malu zamerku na to da su gitarski delovi isuviše bazirani na ritmu, a jako malo na melodiji, ali je ovaj par ipak prilično zabavan. Što se ostalih kombinacija instrumenata tiče, one za sada nisu moguće, ali se već priča o ubaciva-

**Preko 100 pesama
je kombinovano
u preko 90 miksva.**

nju miksete u neki od budućih Guitar Hero naslova, kao i kombinovanja bubnjeva sa miksetom u nekom sledećem DJ Herou.

Sistem igre je prilično sličan Guitar Herou. Glavni deo miksete je gramofon sa tri dugmeta. "Ploče" možete vrteti napred i nazad u okvirima predviđenim za to, i pravilno skrećovanje je sigurno najzabavniji deo igre, ali i onaj koji traži najviše veštine. Zeleno dugme kontroliše miksovanje i skrećovanje levog kanala, plavo desnog, a crveno dugme dodaje specijalne efekte i malo kreativnosti u vašu igru, omogućavajući vam da puštate semplove (default su uzvici Flavor Flava iz čuvene hip hop grupe Public Enemy). Dugmići pored podsećanja na GH služe i da bi se izbacila potreba za dva gramofona na mikseti. Sledeća bitna stvar je crossfader koji će vam služiti da prebacujete fokus sa jednog kanala na drugi i jako često ćete ga koristiti. Od bitnih komandi tu je i potencijometar kojim ćete birati simpl koji puštate crvenim dugmetom, ali i dodatno menjati jačinu kanala u za to predviđenim deonicama. A na

Platforma:

X360, PS3, PS2, Wii

Razvojni tim:

Freestyle Games

Izdavač:

Activision

Domaći distributer:

www.coolplay.rs

Internet adresa:

www.djhero.com

Maloprodajna cena:

10999 dinara

82

X360

✓ Vrlo raznovrsne pesme i miksevi.

✓ Mogućnost igre u paru sa drugim DJ-em ili gitaristom.

✓ Jako zabavno ako volite elektronsku muziku.

✗ Nimalo kreativnosti prilikom igre.

✗ Crossfader nije lepo rešen.

✗ Skupo.



Neki miksevi su zaista loši, ali drugi sjajno mešaju žanrove i teraju na ples.





kraju imamo i Euphoria dugme, koje služi da se upali DJ Hero verzija Star Powera. Dovoljno je da pročete tutorial i komande će vam biti potpuno jasne, a dalje ćete kroz igru videti da je zadržan "Hero" duh, a da je sve ostalo stvar ukusa. Što se težine tiče, rekli bismo da je na Mediumu sve pomalo sporo i dosadno, a da je Expert (osim prvog seta) ubistveno težak. Dakle, predlažemo vam tutorial i onda sve na Hard, dok ne postanete dovoljno dobri za Expert.

Vratimo se na trenutak i na novi plastični instrument koji dolazi uz igru.

Mikseta izgleda jednako kao igračka koliko i raniji GH instrumenti, ali je prilično čvrsto izrađena i odlično funkcioniše, mada imamo dve zamerke. Od tri miksete koje smo imali priliku da probamo, na jednoj je plavo dugme bilo zaglavljeno, ali reklo bi se (kada se pogledaju strani forumi) da samo nismo imali sreće i da procenat kvarova uopšte nije veliki. Druga zamerka je velika i odnosi se na crossfader koji je preteško staviti u centralni položaj, pa ćete čak i posle par nedelja vežbe praviti besmislene greške tokom miksa.

Sada sigurno gledate ocenu (ocena od 82 je objektivna, subjektivna bi bila preko 90) i pitate se da li je DJ Hero igra za vas? Ako ste spremni da odvojite 11 hiljada dinara za igru i plastičnu miksetu – jeste. Ako volite elektronsku muziku, a zabavne su vam ritmične muzičke igre – jeste. Ukoliko umete da se priviknete na crossfader i imate vrhunske reflekse da biste igrali na ekspertu ili bar na hardu – jeste. Ukoliko zadovoljavate svaki od prethodnih uslova morate imati DJ Hero, ako zadovoljavate bar jedan - nećete pogrešiti.



Platforma:
X360, PS3, PS2, Wii, NDS

Razvojni tim:
Neversoft

Izdavač:
Red Octane

Domaći distributer:
www.coolplay.rs

Internet adresa:
www.bandhero.com

Maloprodajna cena:
5999 dinara

BAND HERO

Pop „Hero“ za one koji ne vole rock

Band Hero, kao što biste možda pretpostavili, nije dete iz braka Guitar Hero i Rock Banda, mada jeste nešto između – u pitanju je spin-off Guitar Hero muzičkog serijala koji je u većoj meri okrenut popularnoj muzici a ne rok numerama, koje propagira Guitar Hero. Baš kao i GH: World Tour ili GH 5 i Band Hero nudi mogućnost igranja za čitav bend – gitara, bas, bubanj i vokal).

Sve ono što karakteriše Guitar Hero 5 prisutno je i ovde. Kombinovanje članova benda od bilo kojih instrumenata, mogućnost „brzog upadanja“ u numere koje se vrte u pozadini, mogućnost menjanja težine igre za vreme trajanja pesme i ostalo. I uopšte, ako hoćete da znate vizuelne i gameplay karakteristike Band Heroa, slobodno pročitajte našu recenziju Guitar Hero 5.

Pre nego što pređemo na pesme i izvođače, treba reći da su instrumenti, pre svega bubanj, doživeli manje izmene. Sada su činele kružnog a ne trouglastog oblika, dok je čitav bubanj

**Tu su Tejlor Svift,
Marun 5, Kajli Minog,
Roling Stonsi, Koldplej i
mnogi drugi**

nešto manji, lakši i samim tim zgodniji za nameštanje i transport. Pomenućemo i to da će i Nintendo DS familija dobiti svoj Band Hero, pri čemu će se već poznati Guitar Hero uređaj koristiti za sviranje gitare i basa, dok za bubnjeve postoji novi 2skin“ koji se postavlja na donju polovinu DS uređaja i služi za lakše sviranje bubnja. Zanimljivo je istaći da će samo DS Lite konzola imati punu mogućnost korišćenja svih instrumenata, a ne i DSi, kao novija kon-

83



- ✓ Dobar odabir pesama
- ✓ I dalje sjajna zabava
- ✗ Pitanje je dokle će „Hero“ krava davati mleka
- ✗ Malo unapređenja



zola. Ovo je opravdano time što se DS Lite prodao u mnogo više primeraka nego DSi.

Ono što sve najviše zanima jesu svakako pesme i poznati likovi koji su odlučili da daju saglasnost (za određenu količinu zelembaća naravno), da se pojave u igri. Tu su članovi benda No Doubt, zatim Adam Levine iz Maroon 5 kao i veoma popularna ovih dana – Taylor Swift.

Igra je, što ćete primetiti i po spisku

pesama, svakako okrenuta nešto mlađoj, možda čak i prvenstveno ženskoj populaciji. Tu su numere Džesi Mektija, Dženet Džekson, Evanescensea, No Doubt, Mravin Geja, Robi Vilijemsa i Kajli Minog, Tejlorsvift, Maroon 5, Hilari Daf, Lili Alen i mnogih, mnogih drugih. Upravo iz ovog razloga postavlja se pitanje koliko će Band Hero zapravo imati igrača, sudeći po orijentaciji da se dopadne prvenstveno tinejdžerkama, i devojkama koje vole pomenute izvođače. Drugi problem sa kojim se video igra susreće je taj što su u Band Hero

ubačene mahom popularne numere, ali ne i numere koje su prvenstveno birane po težini sviranja, što je jedan od imperativa u prethodnim Guitar Hero i Rock Band naslovima.

Ovaj zaključak će možda zvučati izlizano, ali tako je – ukoliko ste se „navukli“ na Guitar Hero koncept, onda svakako probajte i Band Hero, pa ocenite da li vam je zanimljiv. Ali kao prvu igru u ovom žanru, svakako vam ipak preporučujemo Guitar Hero.



FOOTBALL MANAGER 2010

Nekoliko suštinskih novina Football Manager 2010 čini najboljom menadžerskom simulacijom u istoriji

Sports Interactive odavno može da se pohvali izuzetno vernom publikom, koja u Football Ma-

nager-u vidi jedino ozbiljno ostvarenje ovog tipa, bez obzira na respektabilne konkurente kao što su FIFA Manager ili Championship Manager, čije najnovije izdanje predstavlja vrlo prijatno iznenađenje.

Možda i zbog toga, već godinama unazad svaka sledeća verzija vodeće menadžerske simulacije predstavlja samo logičan korak napred, lišen bilo kakvih rizičnih poteza koji bi mogli da

joj ugroze neprikosnoven status. Nije potrebno da provedete mnogo vremena uz FM 2010 da shvatite da je ova filozofija još uvek aktuelna, ali u manjoj meri nego do sada.

Ono na čemu se već godinama radi jeste organizacija interfejsa, koji je značajno promenjen. Veteranima se to u početku neće dopasti, ali će i oni ubrzo shvatiti da su načinjene izmene pun pogodak. Početnicima to omogućava lakše uhodavanje, ali sam gejملهj nije izgubio na kompleksnosti – Football Manager 2010 je i dalje igra mamutskih proporcija sa stotinama parametara o kojima treba voditi računa, tako da nismo ubeđeni da će sve što je učinjeno biti

dovoljno da se pridobije nova publika.

Iako je 3D engine uveden prošle godine, može se reći da je on tek sada potpuno upotrebljiv, jer su svi veći problemi vezani za njegovo funkcionisanje potpuno rešeni. Igrači se ponašaju mnogo logičnije, a golmanske intervencije su daleko realističnije, što značajno smanjuje broj besmisleno primljenih golova. I sama akcija je mnogo prijatnija za gledanje – kvalitet animacije je na zavidnom nivou a i deformaciji terena je posvećena mnogo veća pažnja, kao i samim stadionima. Tradicionalni 2D mod je naravno zadržan, mada ga sada

Platforma:
PC, Mac

Razvojni tim:
Sports Interactive

Izdavač:
Sega

Internet adresa:
www.footballmanager.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra

Preporučena konfiguracija:
**Dual core procesor,
2GB RAM, video
kartica sa 256 MB**

90



- ✓ Logičnija taktička podešavanja
- ✓ Doteran 3D engine
- ✓ Poboljšana organizacija menija
- ✗ Nije učinjeno mnogo da se proširi ciljna publika
- ✗ Komunikacija sa medijima nije unapređena
- ✗ Dobar deo sadržaja i dalje nije potpuno licenciran.

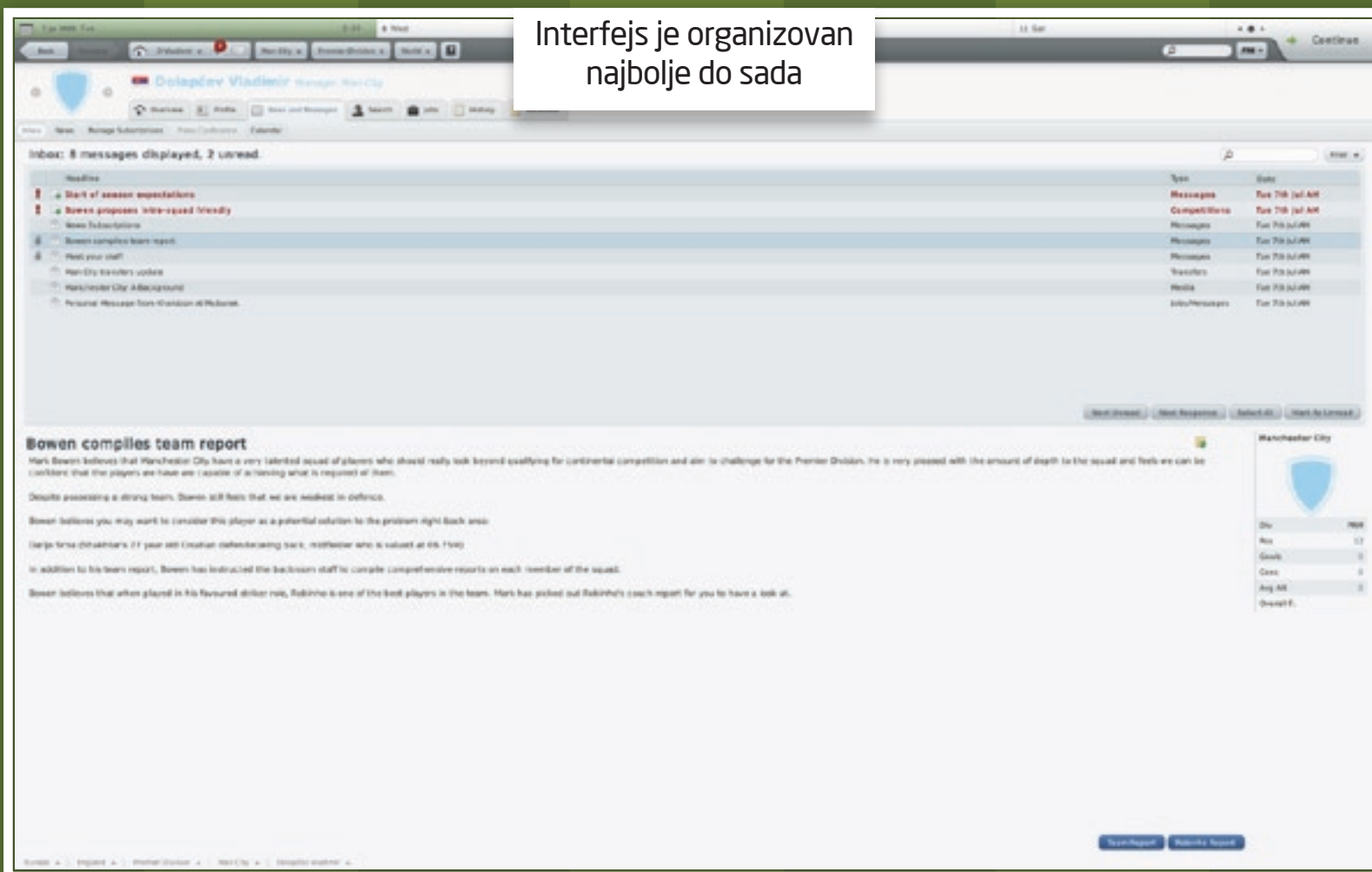
Si ima poverenje

u savest igrača -

ovogodišnje izdanje ne

poseduje nijedan oblik

zaštite od kopiranja!



Interfejs je organizovan
najbolje do sada



Za vreme utakmice, možete da doviknete kratke instrukcije svojim igračima

Po starom običaju, odmah nakon izlaska igre pojavio se prvi patch, koji rešava gomilu sitnih bagova



3D prikaz utakmica radi mnogo bolje nego prošle godine

možemo preporučiti samo vlasnicima slabijih konfiguracija. U stilu čuvenog Youtube heroja Limenog iz Ratkova, sada možete do mile volje da se derete na svoje igrače, izdajući im kratke naredbe za vreme trajanja meča.

Po nama, najveći pogodak predstavljaju inovacije vezane za taktičku pripremu. Naime, ranije ste osim određivanja pozicije, svakom igraču pojedinačno morali da podešavate i razne parametre, što je oduzimalo užasno mnogo vremena. Sada (ukoliko to želite), možete birati između velikog broja već predefinisanih uloga. Championship Manager 2008 uveo je vrlo korisnu alatku pod imenom Pro Zone, kojom se do detalja može pratiti učinak svakog pojedinca na utakmici, a sada je nešto slično

zastupljeno i u Football Manager-u. Ovde analiza nije baš toliko detaljna, ali svakako pomaže da lakše uočite šta škripi u vašem timu. Ono o čemu su mnogi sanjali, konačno je ostvareno – editor omogućava kreiranja novih liga ili proširivanje postojećih takmičenja dodavanjem nižih rangova, tako da nema sumnje da će brojna igračka zajednica to itekako znati da iskoristi. Upravo ono što FM 2010 još uvek stavlja ispred konkurenata jeste fantastičan izbor liga i sama baza podataka, kao i realistični transferi i rezultati, nešto sa čime ne mogu da se pohvale ni FIFA Manager ni Championship Manager.

Time se otprilike završava spisak najvažnijih inovacija koje donosi FM 2010, iako na njemu nažalost nije i odnos sa medijima. Press konferen-

cije su i dalje previše generičke i one-mogućavaju da se izrazite onako kako želite, što je problem koji zaista treba rešiti. Ostale mane odnose se na povećanje hardverske zahtevnosti i tradicionalni nedostatak licence za pojedina takmičenja, klubove i igrače, što ćete opet morati sami da dovodite u red jureći custom patcheve po Internetu.

Football Manager 2010 predstavlja najveći korak za serijal u prethodnih par godina, koji još uvek jeste najkompleksnija menadžerska simulacija koja postoji. Ipak, isto tako je i dalje u pitanju igra namenjena specifičnoj publici, spremnoj da mu se posveti u potpunosti. Ukoliko možete da žrtvujete deo realističnosti i dubine, FIFA Manager 10 predstavlja logičniji izbor.

POSTIGNIMO 10 MILIONA GOLOVA KOD KUĆE

I JOŠ 10 MILIONA U GOSTIMA. PROMENIMO ISTORIJU DOK
ČEKAMO DORUČAK PODIGNIMO PEHAR PRE RUČKA. POŠALJIMO
ODBRAMBENE IGRAČE PO BUREK KORISTEĆI DRIBLING OD 360
STEPENI. ISKORISTIMO SVAKI PEDALJ TERENA POBOLJŠANIM
ZATVARANJEM, PRECIZNIM DODAVANJEM I POSTAVLJANJEM,
DVE SEZONE ZAISTA UĐIMO U IGRU. ZAIGRAJMO FIFA-U.



LET'S FIFAT10



FIFA.EASPORTS.COM

U PRODAJI OD 2. OKTOBRA 2009.
ZA SVE IGRAČKE PLATFORME!



© 2005 FIFA



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. "© The FIFA name and OLP Logo are copyright or trademark protected by FIFA. All rights reserved." Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Bright Future

Izdavač:
EA Sports

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Internet adresa:
www.fifa-manager.com

Maloprodajna cena:
3499 dinara

Preporučena konfiguracija:
**Pentium IV 2,8 ili
ekvivalentan AMD, 2 GB
RAM, GeForce 6600GT**

FIFA MANAGER 10

Trka za poziciju najboljeg fudbalskog menadžera postaje dosta dramatičnija!

86



- ✓ Implementacija online/LAN moda
- ✓ Konačno ubačena widescreen podrška
- ✓ Novi finansijski elementi igre
- ✗ Srpska Super Liga je i dalje bez licence i pravih klubova
- ✗ AI igrača je daleko od savršenog
- ✗ Težina je veća nego ikada

Status FIFA Manager serijala lako može da se uporedi sa onim koje imaju FIFA fudbalske simulacije. Iako je Pro Evolution Soccer dugo držao tron, poslednje verzije FIFA igara za konzole su se pokazale kao identično dobre, pa čak i kvalitetnije od glavnog rivala. FIFA Manager, dugo zanemarivan kao ozbiljan fudbalski menadžer, u poslednje vreme postaje sve relevantniji takmičar u žanru, a ovogodišnja verzija je korak bliža tronu koji za sad drži Football Manager.

U novoj ediciji, broj liga je donekle proširen i to uglavnom sa nižim rangovima, koji su već debitovali u ranijim izdanjima ovog menadžera. Italijanska i engleska prvenstva su najviše profitirali jer sada imaju po sedam liga, što je naročito intere-

**U Nemačkoj, igra
se i dalje zove
Fussball Manager,
bez obzira na sličnost
sa konkurentskim
ostvarenjem**

santno ako se odlučite za kreiranje sopstvenog kluba. Ni ostatak baze podataka nije za podcenjivanje: 3.600 timova iz 44 zemlje, sa 32.000 igrača, od čega je čak deset hiljada fudbalera predstavljeno pravom slikom. Ipak, proširenje baze nije zahvatilo našu ligu koja je opet bez pravih podataka, a klubove jedva da možete da razaznate po grbovima koji tek pomalo podsećaju na one iz stvarnosti.

Sam sistem igre se nije bitnije menjao, kao ni raspored menija i opcija,

pa će se iskusniji igrači osećati kao na domaćem terenu. Pored standardnog sporednog poslovanja kluba, sada je tu i briga o dodatnim finansijskim elementima, kao što su hrana i održavanje stadiona za vreme utakmica. Treninge i taktiku možete podešavati još detaljnije nego ranije, a autori ovog naslova su se pošteno pomučili da isprave sve propuste iz prethodnih verzija na koje su se igrači žalili. Jedna od interesantnijih novina je i mogućnost trenerskog naređivanja za vreme utakmice (zanimljivo, ista stvar je uvedena i u Fo-



Tekstualni mod utakmice ima veliku bazu komentara



Osnova FIFA Managera nije bitnije menjana

otball Manager 2010), ali pažljivo sa vikanjem: sudija će to trpeti do neke mere a ako preterate, oteraće vas sa klupe, pravo na tribine.

Multiplayer, pored dosadašnjeg "hot-seat" moda za četiri igrača uvođi i igru preko LAN-a i interneta, za do osam menadžera. Online je dosta jednostavniji i nudi mnogo manje opcija, sve sa ciljem da se omogući veća dinamika. Na ovaj način, moguće je završiti sezonu sa prijateljima za svega par sati. Ipak, svi najbitniji aspekti vođenja kluba i dalje tu, a neki, poput transfera, su mnogo zabavniji nego ranije.

Ono po čemu je FIFA Manager serijal uvek bio prepoznatljiv jeste neuporedivo atraktivniji grafički izgled igre u odnosu na konkurentska izdanja. Konačno uvedena podrška

za widescreen format i sve rezolucije koje omogućava vaš monitor su definitivno plus, a pomaže i to što su meniji dorađeni, pa sad sve deluje

Privatni život menadžera sada je moguće potpuno isključiti

mного lepše i preglednije. Spomenimo i da vaše okruženje možete uređivati skoro pa u potpunosti po sopstvenoj želji. Endžin samih utakmica pozajmljen je iz FIFA 09 tako da njihov prikaz (bar za standarde menadžera) izgleda zaista dobro. Nažalost, za vreme trajanja meča najlakše se vidi kako AI igrača baš i ne briljira u pojedinim momentima, ali nam se čini da ti ispadi ne utiču bitnije na rezultat.



Budite pažljivi pri izboru ciljeva u prvenstvu



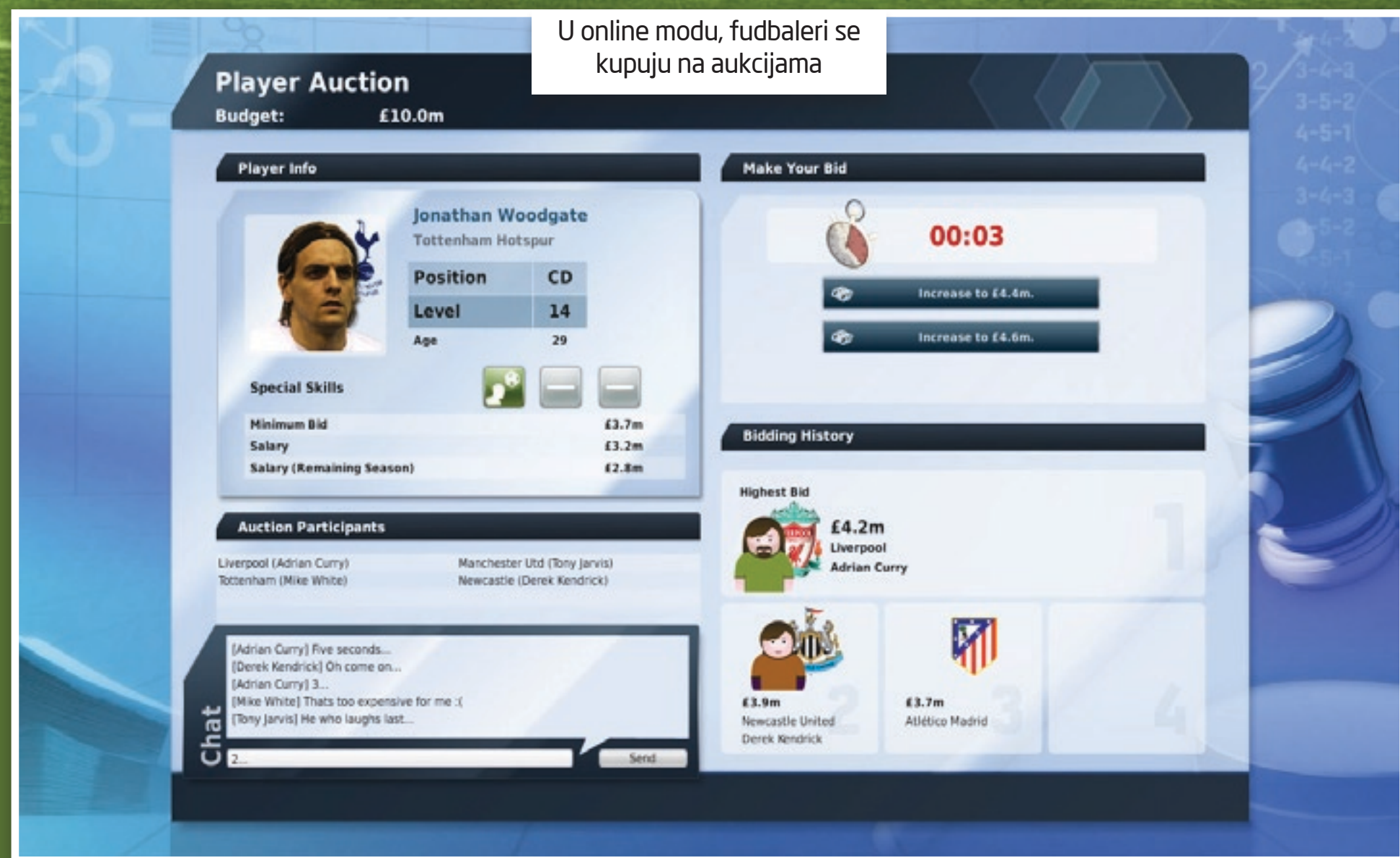
Zvuk je sa druge strane na veoma visokom nivou. Atmosfera utakmice je prenesena odlično, a muzika je zaista kvalitetna i savršeno se uklapa u igru. Naravno, kao i prethodnih godina, postoji opcija ubacivanja vaše mp3 kolekcije, a možete i da posta-

Serijal je prvo bio poznat kao FIFA Soccer Manager, pa FA Premier League Football Manager i do nedavno, Total Club Manager

vite specijalne numere za početak utakmice ili prva tri gola.

FIFA Manager 10 po svemu viđenom predstavlja vidljivo poboljšanje u odnosu na prethodnike i veoma zabavno ostvarenje, ali nam ostaje da žalimo što ta razlika nije primetnija. Samim tim, da li ćete se odlučiti za ovogodišnju verziju Football Managera ili FIFA Managera, opet nije pitanje kvaliteta samih igara, već ličnih preferencija. Oba naslova su izuzetna na svoj način i imaju svoje vrline i mane, kao i veoma različite ciljeve koje pokušavaju da ispune.

U online modu, fudbaleri se kupuju na aukcijama



SAW: VIDEO GAME

„I want to play a game“

Platforma:
PC, PS3, X360

Razvojni tim:
Zombie Studios

Izdavač:
Konami

Internet adresa:
www.zombie.com/saw

Maloprodajna cena:
Oko 50 dolara

67



- ✓ Za fanove serijala
- ✓ Nekoliko dobrih glavolomki
- ✗ Loše kontrole
- ✗ Slaba atmosfera

Ukoliko niste fan filmskog serijala, slobodno možete da preskočite ovaj tekst. Šta više, i ako ste ljubitelj filma, pitanje je da li će vam ova igra odgovarati. Inspirisana uspehom filmskog serijala a u isto vreme kada i šesti deo priče o liku koji „pročišćava“ ljude stavljaajući ih na smrtonosne testove, SAW Video Game potpisuje Zombie Studios a izdanje Konami. Konami je inače, upao u priču izdavanja igre

kada je Brash Entertainment oduštao od iste zbog bankrota. Neke od prvih najava iz Konamija govore su da će SAW biti „spritualni naslednik“ Silent Hill-a, međutim, od toga naravno nema ničega.

U igri kontrolirate detektiva Tappa, poznatog iz prvog dela igre. Tapp se još jednom nalazi pred Jigsaw-ovim testovima, ali je ovoga puta zatočen u velikoj napuštenoj bolnici za men-

talne bolesnike. Tapp ovoga puta nije sam. U bolnici se nalazi i veliki broj drugih zatvorenika koji znaju da se u detektivu nalazi ključ kojim će „kupiti“ svoju slobodu. Jasno je, oni ne žele da pričaju sa vama, već da na sve moguće načine dođu do vaše utrobe i ključa koji je unutra. Međutim, već u startu primetićete veliki broj stvari koje su u ovoj igri loše. Grafika na prvom mestu. Igra koristi Unreal Engine 3 koji je toliko slabo

iskorišćen da su slobodno mogli uzeti neki starije generacije i samim tim platiti manje novca za licencu. Na drugom mestu, ako igru krenete da igrate na PC-ju, slobodno je odmah deinstalirajte jer su kontrole tako

Ukratko, igra predstavlja miks „tabačine“, logičke igre i horor avanture.



loše portovane da ćete u najvećem broju slučajeva iz borbe izlaziti kao gubitnik, jer detektiv Tep neće reagovati na komande koje mu zadajete. Tu je zatim i traljavo rešen sistem mini igara, repetitivnost ...

Ukratko, igra predstavlja miks „tabačine“, logičke igre i horor avanture. To znači da prvo malo rešavate Jigsaw zagonetke, onda se malo bijete, onda malo šetate po hodnicima, onda se malo prepadnete (ako ste te sreće), onda opet upadnete u Jigsaw zamku, onda se opet malo bijete, onda šetate po mraku ... Logičkih zadataka ima pregršt i moramo reći da je njihov dijapazon znatno širi nego arkadnih elemenata, što je u neku ruku

pohvalno. Lako ćete provaliti šta treba da se radi, ali će vam ipak trebati neko vreme čak i kada to uradite, da prosto sve što treba dovedete u pravo stanje. I tu se i završava raznolikost igre – ostatak su relativno identični hodnici, iste komode sa korisnim predmetima, isti protivnici...

U igri kontrolišete detektiva Tappa, poznatog iz prvog dela igre. Tapp se još jednom nalazi pred Jigsaw-ovim testovima, ali je ovoga puta zatočen u velikoj napuštenoj bolnici za mentalne bolesnike

Jedino što vas može privući jeste činjenica da se u igri susrećete sa svim popularnim likovima iz filma, što može biti zanimljivo samo fanovima. Tu je i priča koja je kud i kamo interesantna, kao i kraj igre koji je nalik kraju filma, a kraj filma svakako nije baš standardni završetak u filmskom svetu.

Ako želite da se prepadnete dok igrate igru, svakako potražite alternativu. Ako vas impresioniraju zagonetke, mašine i uopšte koncept SAW filmova, onda možete da date šansu igri. Samo nemojte da bude da vas nismo upozorili da nije ništa specijalno.



WII FIT PLUS

Ponovo je vreme da se igrate izvan kauča.



Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Nintendo

Izdavač:
Nintendo

Domaći distributer:
www.coolplay.rs

Internet adresa:
www.wiifit.com

Maloprodajna cena:
Oko 20 evra

77

Wii

- ✓ Sada možete sami da planirate program vežbanja.
- ✓ Nove mini igre su jako zabavne.
- ✗ Samo devet aktivnosti za više igrača.

Kada se originalni Wii Fit pojavio, mnogi su bili skeptični što se tiče njegove zabavnosti, njegove učinkovitosti, pa i toga koliko dugo će zanimati ljude koji se odluče na kupovinu. Iako su prve dve stvari dokazane kao nešto gde je skepsa bila preterana, dugovečnost Wii Fita je ostala upitna, naročito sa pravom navalom sličnih igara koje su preten-

dovale na njegovo mesto. Nintendo je odlučio da se diskretno nakašlje i pokaže svima da je Fit i dalje na vrhu izdajući Plus koji je zapravo samo blago poliranje originalnog proizvoda uz par simpatičnih dodataka i novih vežbi.

Za kompletan opis Wii Fita možete pogledati Play! iz juna prošle go-

dine, a u ovom tekstu ćemo samo ukratko videti šta ima novo i da li Wii Fit Plus vredi kupovine. Kupci ove igre će dobiti bukvalno sve što je Wii Fit doneo sa sobom, tačno 20 novu vežbu (zapravo 8 novih vežbi i 12 zabavnih, ali i korisnih mini igara pod stavkom Balance koje su i proslavile Wii Fit), mogućnost bez koje sigurno niko nije mogao da živi – merenje



kućnih ljubimaca, i to što su sve vežbe otključane od samog početka, a ne moraju da se otključavaju mukotrpnim vežbanjem.

Najveće poboljšanje je mogućnost pravljenja sopstvenih planova za vežbanje, u koje (nije nam baš ja-



sno zašto) nije moguće ubaciti neke aerobik vežbe. Ovo je i mač sa dve oštrice, pošto ljudi umeju da budu suviše blagi prema sebi i moguće je da će praviti program vežbe koji ih neće dovoljno zamoriti i oznojiti, ali za savesne korisnike Wii Fit Plus je stvarno super mešavina igracke i sprave za vežbanje. U tome pomažu i merač težine, indeksa telesne mase i kalorija koje sagorevate kroz vežbu. Najzabavnije poboljšanje je pomenutih 12 igrica za balansiranje, koje su sve od reda zabavnije i zahtevnije od onih koje su dolazile uz

originalni Wii Fit.

Wii Fit Plus dolazi u dve verzije, jedna je igra u kompletu sa Balance Boardom, za one koji nikada nisu imali Wii Fit, a svi stari korisnici mogu da kupe samo disk sa igrom za male pare i da samo njega koriste za buduće vežbanje. Iako ovo nije veliki korak unapred za igre za vežbanje, koji su mnogi očekivali, sasvim lepo funkcioniše kao ekspanzija, a gledano samostalno i dalje je makar rame uz rame sa konkurentskim EA SPORTS Active-om.



PROŽIVI NEZABORAVNE AVANTURE
ŠIROM SVETA

The SIMS³

WORLD ADVENTURES

EXPANSION PACK*



www.pegi.info

*Za igranje je
neophodna
originalna
igra The Sims 3.



© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, The Sims, The Sims 3 logo, and The Sims 3 plumbob design are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Mac and the Mac logo are trademarks of Apple Computer, Inc., registered in the U.S. and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.





**POSLEDNJI
POZDRAV ZA
DIRECTX 10**



**ASUS
EAH4770**



**ASUS
EAH4890**

**ASUS
M4A785TD-V EVO**



MOREX 2788B



**PREPORUKE
ZA KUPOVINU**



Vrsta hardvera:
Graphic Card

Uređaji:
ASUS EAH4770
ASUS EAH4890

Kontakt:
www.asus.rs



**Radeon HD 4890 je
primetno brži, ali i
drastično bučniji od svog
slabijeg rođaka.**



POSLEDNJI POZDRAV ZA DIRECTX 10

I dalje proveren izbor za igrače

DirectX 11 je postao sadašnjost. Tu je novi, dobro primljeni operativni sistem koji ga podrazumevano podržava, a Microsoft je i njegovog manje popularnog prethodnika osvežio podrškom za novi API. AMD je sve to ispratio novom generacijom grafičkih kartica HD 5000, koja pored ogromne brzine donosi i sve te novotarije koje bi, uz lepši rendering, trebalo da donesu i određena ubrzanja u odnosu na DirectX 10, zavisno od umešnosti programera. Sa druge strane, serija HD 5800 je preskupa za većinu

igrača, dok HD 5700 koštaju solidno više, a ne nude značajno veću brzinu od postojeće ponude srednje klase. Zato još uvek aktuelne DX10 kartice ni slučajno nisu izgubile na atraktivnosti. Iskoristili smo priliku i od ASUS-a pozajmili dva modela koja su mnogim igračima već poznata, uporedivši ih poslednji put pre nego što se okrenemo svetloj budućnosti. Tu su Radeon HD 4770, sjajan izbor za igrače sa monitorima umerenih dijagonala, i HD 4890 kao najjače single-GPU rešenje prethod-

ne generacije, koje je i više nego dovoljno za igranje u visokoj definiciji.

Sa karticom HD 4770 sreli smo se pre nekoliko meseci kada smo konstatovali da se radi o apsolutnom hitu za igrače koji raspolažu sa oko stotinu evra. Grafički procesor proizveden u 40-nanometarskom tehnološkom procesu koji malo troši i umereno se greje, brza GDDR5 memorija i tih kuler rezultovali su atraktivnom karticom sa kojom se sasvim lepo može igrati u rezolucijama prirodnim za monitore dijagonale 20 i 22 inča. Praktično sve ove kartice koje su sti-



Još uvek aktuelne DX10 kartice ni slučajno nisu izgubile na atraktivnosti.

	ASUS EAH4770	ASUS EAH4890
Proizvodni proces GPU-a	40 nm	55 nm
Količina memorije	512 MB	1024 MB
Tip memorije	GDDR5	GDDR5
Memorijska magistrala	128-bit	256-bit
Frekvencija GPU-a	750 MHz	850 MHz
Frekvencija memorije	3200 MHz	3900 MHz
Broj stream procesora	640	800
Maksimalna potrošnja	80 W	190 W

ski PCIe konektor sa napajanja radi dodatnog „soka“, mada kartica troši najviše desetak vati preko onoga što može da se isporuči preko PCIe x16 slota, tako da je dodatno opterećenje sistema zanemarljivo. Memorija koristi 128-bitnu magistralu, ali su zato korišćeni GDDR5 čipovi koji rade na dvostruko većim frekvencijama od GDDR3, tako da memorija ostvaruje performanse slične karticama sa 256-bitnom magistralom i GDDR3 čipovima. Od izlaza, tu su dva DVI i jedan S-Video, a ASUS je isporučio i DVI u HDMI adapter, pa karticu možete povezati sa HD televizorom i istim kablom do njega prenositi i sliku i zvuk.

Radeon HD 4890, ovde označen kao ASUS EAH4890/HTDI/1GD5/A, takođe izgleda onako kako ga je AMD osmislio, sa velikim, bučnim ventilatorom i nekoliko bakarnih toplotnih cevi za bolju distribuciju toplotne. Mala specifičnost ove kartice je „Voltage Tweak“, odnosno mogućnost da preko ASUS-ovog SmartDoctora, pored frekvencija grafičkog čipa i memorije, podignete i napon kartice (sa 1.31 na 1.45 volti), čime bi napravili teren za veći overklok. Jedina prednost ovog rešenja je što čačkanjem napona ne gubite garanciju, dok bi na ostalim karticama morali da radite volt-modove i

flešujete editovane BIOS-e, čime bi garanciju svakako poništili. Dalje, tu su gigabajt GDDR5 memorije, dva PCIe konektora za dodatno napajanje (u paketu se isporučuje jedan konverter sa dva četvoropinska molekula na jedan PCIe), i dva DVI izlaza uz jedan S-Video za klasične televizore. Ipak bismo umesto toga više

AMD-ova generacija HD 4000 ostaće nam u najboljem sećanju.

voleli jedan HDMI ili čak DisplayPort, pošto je ovo kartica koja se kupuje da potraje nekoliko godina. Naravno, u pakovanju se našlo mesta i za jedan DVI u HDMI adapter.

Test mašinu činio je Intelov procesor E5200 overklokovan na 3.2 GHz, ploča ASUS P5QPL-AM i dva modula od po 1 GB Transcend DDR2 memorije na 800 MHz, koja je u ovim uslovima radila na 850 MHz. Podršku im je davao 32-bitni Windows 7 sa najnovijim drajverima za sve uređaje, uključujući i ATI Catalyst 9.10.

Rezultati ne iznenađuju. HD 4890 je primetno brži, ali i drastično bučniji od svog slabijeg rođaka. Dok se HD 4770 u radu jedva čuo (ako zanemarimo pištanje kalemova na kartici, što je simptomatično za sve iole jače modele), HD 4890 je u punom

opterećenju urlao, dok ventilator nije bio nečujan ni na desktopu. Sa druge strane, od ovako jake kartice štedljivost i tišina se ne mogu ni očekivati, pa su se kupci ionako psihički spremili na ovakve „uslove rada“.

Radeon HD 4770 košta dvadeset do četrdeset evra manje od novih kartica HD 5750, od kojih je po prvim testovima sporiji desetak do petnaest procenata. Time i dalje predstavlja odličnu kupovinu za igrače koji žele sada i odmah da igraju aktuelne igre, dok bi ostali možda trebalo da razmisle o novijoj generaciji, ako razlika u ceni nije problem. Sa druge strane, HD 4890 je značajno brži od HD 5700 serije a, nakon poslednje korekcije cena, od nje košta svega nekoliko desetina evra više. Stoga je izbor jasan ukoliko želite sjajne performanse, a ne patite zbog nedostatka podrške za najnoviji grafički standard. Ipak, tišina i manja potrošnja su na strani novije generacije, tako da treba dobro promisliti o željama i potrebama.

AMD-ova generacija HD 4000 ostaće nam u najboljem sećanju jer je donela sjajne kartice koje su često pružale drastično bolje performanse za uloženi novac nego kod konkurencije. Ako familija HD 5000 bude nastavila ovu tradiciju, igrači će imati razloga za veselje.

	ASUS EAH4770	ASUS EAH4890
	1680x1050	1680x1050
3DMark Vantage, high, GPU	4215	6426
X3: Terran Conflict, high	72.5	73.6
Unigine Tropics, high, DX 10.1	41.8	59.2
Unigine Heaven, high, DX 10	29.7	41.4

ASUS

M4A785TD-V EVO

Kvalitetna integracija

Iako to većini kupaca nije značajno, pre svega moramo pohvaliti izgled ove ASUS-ove ploče koji je vrlo atraktivan. Interesantna kombinacija boja i braon lak štampare ploče, kao u stara vremena kada su svi ASUS-ovi modeli bili takvi, impresioniraće svakoga tih nekoliko minuta od otvaranja ploče pa do njene ugradnje u računar.

Model M4A785TD-V EVO zasnovan je na kombinaciji AMD čipova 785G i SB710, što između ostalog znači i da poseduje integrisanu grafiku Rade-

Ovo može biti sjajna kombinacija za jednu multimedijalnu mašinu sa malim izletima u igranje.

on HD 4200 sa 40 stream procesora (uporedivo sa 8 kod Nvidie). Pored sjajnih mogućnosti kojima se ovo grafičko jezgro može pohvaliti što se tiče multimedije i video reprodukcije, ASUS je na ploču ubacio i 128 MB SidePort DDR3-1333 memorije koju grafičko jezgro može koristiti kao primarnu memoriju (sve preko toga se zajmi od sistemske), čime se performanse integrisanog Radeona dižu na nivo upotrebljiv za neobavezno igranje igara na niskom nivou detalja. Pored toga, Radeon je kompatibilan sa DirectX-om 10.1, mada je u ovom slučaju to više stavka koja treba impresionira na papiru nego što je upotrebljiva u praksi.

Oblast oko procesorskog AM3 podnožja za nove Athlon i Phenom II

procesore prekrivena je hladnjaci- ma veoma neobičnog izgleda, a peglanje napona izvedeno je u obliku 8+2 stepena, čime se obezbeđuje stabilniji rad procesora pri visokom overkloku. Treba spomenuti i da su na ploči korišćeni kondenzatori isključivo solid tipa, pa bi ploča trebalo da funkcionise bez problema duži niz godina. Raspored komponenti prilično je standardan, pa su uz desnu ivicu postavljena četiri DDR3 slota za rad u dvokanalnom režimu, koja zvanično podržavaju module na najviše 1800 MHz putem overkloka i to u količini od maksimalno 16 GB.

Od slotova za proširenje tu su tri standardna PCI i po jedan PCI Express x1, x4 i x16. Interesantno, PCIe x4 je pune dužine, ali će kartica ubačena u njega svejedno funkcionisati u x4 režimu. Ovo, dakle, nije PEG slot i ova ploča ne podržava vezivanje kartica u CrossFire. Ipak, podržan je hibridni CrossFire između integrisane grafike i određenih slabijih modela HD 4000 se-

Vrsta hardvera:
Motherboard

Uredaj:
ASUS M4A785TD-V EVO

Kontakt:
www.asus.rs



Ploča poseduje integrisani Radeon HD 4200 sa 40 stream procesora i 128 MB SidePort memorije.

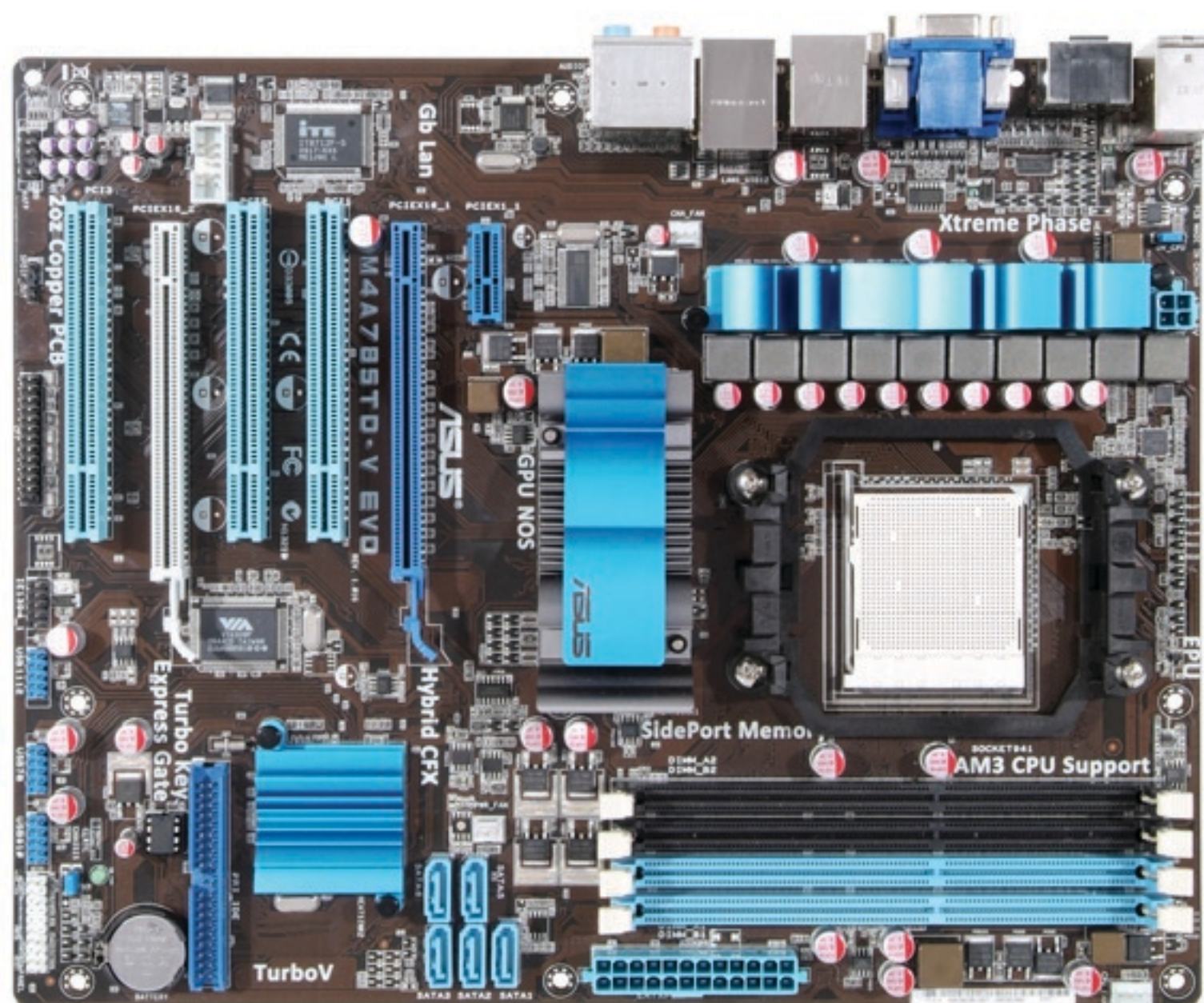
rije, ali samo na Visti i Windowsu 7 (mada instalacija XP-a na novu mašinu sa ovakvom pločom ni nema smisla). Od ostalih konektora, tu su jedan IDE za dva diska i šest SATA II (3 Gb/s) koja podržavaju i RAID 0, 1, 0+1 i JBOD konfiguracije.

Zadnji panel je krcat priključcima. Tu su šest USB 2.0 konektora, jedan Firewire i eSATA, šest stereo džekova za 7.1 zvuk sa VIA VT1718S čipa, po jedan LAN i PS/2 konektor, i čak tri izlaza za grafiku – D-Sub, DVI i HDMI. Ipak, DVI i HDMI se ne mogu koristiti istovremeno, što je ograničenje 785G čipa, ali je dual-monitor konfi-

guracija i dalje moguća korišćenjem analognog D-Sub-a i jednog od dva digitalna izlaza. Zvuk se, pored analognog, može izvesti i digitalnim putem preko ugrađenog SPDIF izlaza.

ASUS i na ovoj ploči omogućava korišćenje instant Linux distribucije ExpressGate koja omogućava brz pristup internetu pre podizanja glavnog operativnog sistema, mada

Moramo pohvaliti veoma atraktivni izgled ove ASUS-ove ploče.



iz prakse znamo da ovo retko ko koristi. BIOS je obogaćen Easy Flash 2 funkcijom za lako samoosvežavanje sa diskete ili optičkih i USB drajvova, mada mu nedostaje mogućnost snimanja i učitavanja korisničkih profila sa podešavanjima. Pored sasvim bogate overklok sekcije (kojoj, istina, nedostaju podešavanja za vezu između procesora i severnog mosta), ploča zvanično podržava i otključavanje jezgara na Phenom II X2 i X3 procesorima (naravno, ako su jezgra ispravna i „veštački“ zaključana). Prethodno je potrebno podesiti Advanced Clock Calibration (ACC) na „auto“, a onda uključiti „Unleashing Mode“ u „Advanced“ sekciji CPU Featuresa i nadati se najboljem.

S obzirom da ploča na našem tržištu košta oko 80 evra, a pritom je bazirana na pouzdanom čipsetu, nudi veoma dobru integrisanu grafiku i lepe mogućnosti za overklok i otključavanje jeftinijih procesora, jasno je da se radi o veoma dobroj kupovini. Uz malo sreće pri kupovini procesora, ovo može biti sjajna kombinacija za jednu multimedijalnu mašinu sa malim izletima u igranje.



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





Vrsta hardvera:
Desktop

Uređaj:
Morex 2788B

Kontakt:
www.telix.rs

MOREX 2788B

Minijaturni desktop za svakoga

Horizontalnih kućišta za desktop računare, kakva su pre mnogo godina spadala u redovnu ponudu, danas gotovo i da nema na tržištu. Svi su „osuđeni“ na tower varijante, bez obzira da li sastavljaju „gejming rig“ ili jednostavno žele računar za kancelariju, na koji bi se fino mogao postaviti i monitor. U ponudi domaćeg distributera Telix zapazili smo interesantno kompaktno kućište Morex 2788B, a ljudi u Telixu bili su dovoljno ljubazni da nam sastave celokupnu mašinu, baziranu na Intel Atom platformi.

Radi se o kućištu namenjenom pločama mini ITX formata. Na domaćem tržištu ovakve ploče jedva da se mogu naći, ali srećom Telix u ponudi ima Biostarov model ovog formata, na kojoj se nalazi ugrađen dvojezgarni procesor Intel Atom 330 na

Uz monitor sa ugrađenim zvučnicima ispod koga ćete postaviti ovo kućište, značajno možete uštedeti na prostoru.

1.6 GHz, proizveden u 45-nanometarskom tehnološkom procesu, sa ukupno megabajt drugostepene keš memorije i FSB-om na 533 MHz. Procesor podržava HyperThreading pa se u Windowsu vidi kao četvorोजegarac, mada u pojedinim slučajevima (recimo 7-Zip kompresija) radi primetno brže u dva nego u četiri threada.

Zahvaljujući „sitnom“ tehnološkom procesu, ploča nema nijedan ventilator na sebi, a celokupna buka koju

ova mašina proizvodi potiče od malog ventilatora na kućištu i pokretnih delova hard diska. Zapravo, mašina je u radu bila praktično nečujna, pa ovo „buka“ treba uzeti sa rezervom.

U kućište je, pored Biostar 945GC-330 ploče sa Atom procesorom i kombinacijom čipova 945G+ICH7, ubačen i jedan modul od 2 GB Kingston DDR2-800 memorije, koji je zbog ograničenja čipseta radio na 533 MHz u jednokanalnom režimu.

Horizontalnih kućišta za desktop računare danas gotovo i da nema na tržištu.

3DMark 06 (default)	
Total	108
Shader Model 2.0	49
CPU	836
Everest	
Memory read	2798 MB/s
Memory write	2638 MB/s
Memory copy	1999 MB/s
Latency	106,4 ns
7-Zip (2 threads)	
Compression	1090 kB/s
Decompression	18596 kB/s
WinRAR (multithreaded)	569 kB/s
HDTach	
Average read	90,5 MB/s
Random access	18,5 ms

**Telix u ponudi ima
Biostarov model mini
ITX formata, na kojoj
se nalazi dvojezgarni
procesor Intel Atom 330
na 1.6 GHz.**

Dalje, tu su Hitachi SATA II disk od 320 GB sa 16 MB bafera i Pioneerov DVD snimač DVR-KD08 u laptop varijanti, kako bi mogao da se ubaci u tanak prednji prorez kućišta. Na računar smo instalirali Windows XP sa Service Packom 3, koji je verovatno najbolji izbor za jednu ovakvu konfiguraciju. Eksterno napajanje je takođe laptop formata i obezbeđuje

snagu od osamdeset vati, što prilično ograničava izbor hardvera koji se može ubaciti u kućište. Ipak, uz pametan izbor „green“ varijanti hard diskova, štedljivih verzija procesora i integrisanih ploča, problema ne bi trebalo da bude. Inače, u paketu se dobijaju uputstvo i CD sa drajverima za ploču.

Rezultati testova govore da je ovo i dalje slabašni Atom koji ne može da se izbori sa reprodukcijom HD videa i igranjem iole novijih igara, ali će u tihoj i kompaktnoj kućištu fenomenalno obavljati posao kancelarijske i internet mašine. Uz monitor sa ugrađenim zvučnicima ispod koga ćete postaviti ovo kućište, značaj-

no možete uštedeti na prostoru. Ipak, cena ovakve konfiguracije duplo je viša od regularnog integrisanog „Kineza“ koji se može sklopiti od standardnih desktop komponenti, i u zbiru iznosi nešto više od 26 hiljada dinara. Ali ako su kompaktnost i poslovna elegancija prioritet, naročito u kancelarijama čiji bi izgled narušavalo klasično desktop kućište, onda se ne treba mnogo premiti.



www.tech-industry.com



A4TECH

EST. 1987



HSB-100U



Laser Gaming Mouse
Anti-Vibrate
Cursor-fixed while Lift the Mouse

XL-747H



G800MU

X7
WINNERS CHOICE

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH INDUSTRY



Internet računar

(OKO 17.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E1500 2.2 GHZ

Ploča:

ASUS P5KPL-AM (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/8MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište:

FRONTIER HA11A-BK 450W



Kućni računar

(OKO 35.000 DINARA):

Procesor:

INTEL E5300 2.6 GHZ

Ploča:

ASUS P5QL PRO

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

ASUS ATI RADEON HD 4770 512 MB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 320GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 62.000 DINARA):

Procesor:

AMD PHENOM II X4 955 3.2GHZ BE

Ploča:

ASUS M4A79 XTD EVO

Memorija:

2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:

ASUS RADEON HD 5770 1 GB

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/32MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Napajanje:

THERMALTAKE W0093 500W

Kućište:

THERMALTAKE SOPRANO RS201

games

STIGAO U

NIS

14. NOVEMBRA

Lanac specijalizovanih
radnji za prodaju igara,
konzola i prateće igračke
opreme - Games, od
subote, 14. Novembra,
otvorio je vrata još jednog
svog objekta, u tržišnom
centru Merkator - Niš

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.



1 Games Dečanska

Dečanska 12,
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

2 GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

3 GameS Delta City

Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

4 GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

5 GameS Niš

TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs

A SADA MALO WINDOWS-A

...i njegove mini istorije.

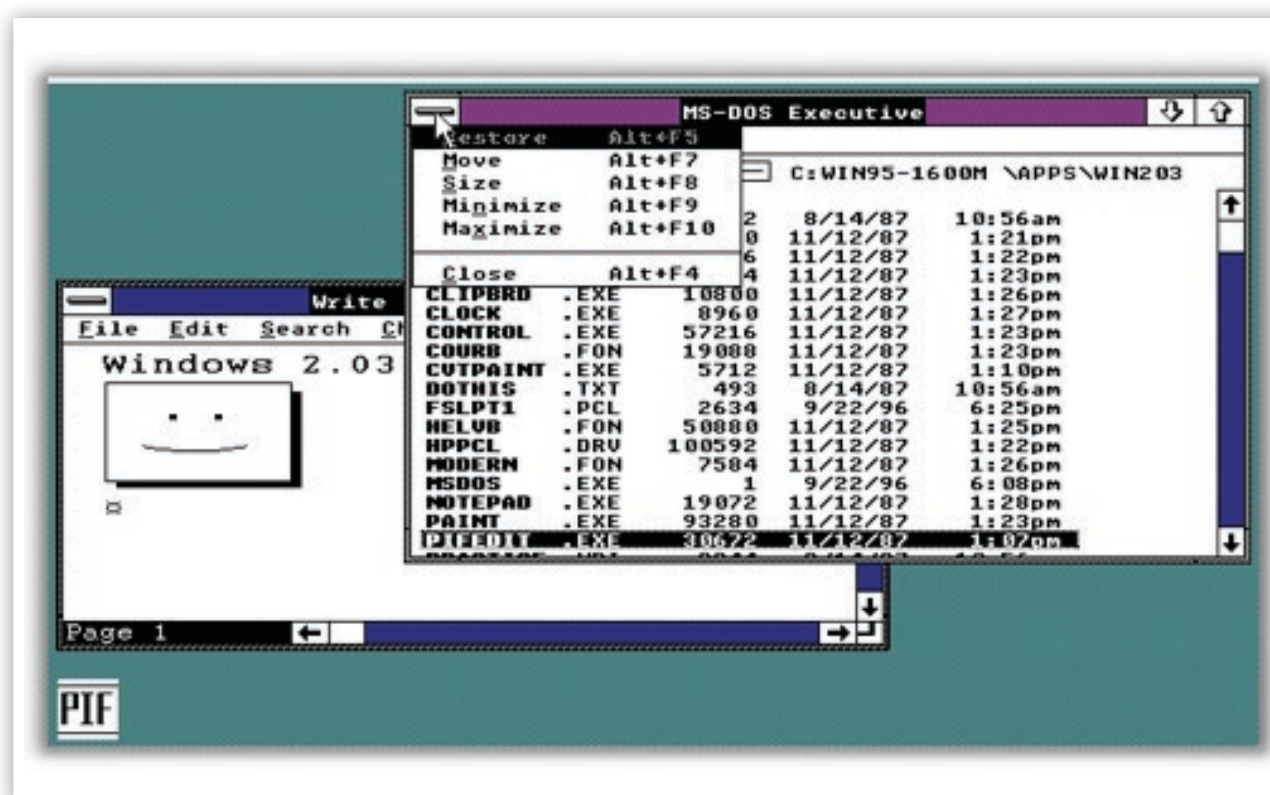


Možda je sada po izlasku operativnog sistema Windows 7 pravi trenutak da se podsetimo kako je Microsoft Windows platforma izgledala pre ovog visoko hvaljenog izdanja. A ako izlazak novog Windows-a ne smatrate dovoljno dobrim razlogom za rekapitulaciju Windows Imperije, evo vam još jedna činjenica - 2009. Novembra 1985. je izašao prvi Windows. Tako da ovaj tekst u kome ćemo pročešljati i podsetiti se par bitnijih verzija iz istorije Windows-a, nek bude i u duhu dvadesetčetvorogodišnjice ovog operativnog sistema.

Windows 1.0

Iako je izašao tek u Novembru '85., verzija 1.0 vuče korene još iz 1981. godine i kodnog naziva „Interface

Manager“. Ovo prvo izdanje Windows-a oznake 1.0 je u stvari označeno kao verzija 1.01, tako da je to ista stvar. Okruženje je bilo u 16-bitnoj grafici, sam OS je dolazio na floppy disketama i bio je multitasking (mogli ste da koristite više programa u isto vreme), a da bi ste ga instalirali bilo je potrebno da imate i DOS prethodno instaliran. Treba napomenuti da je tada Grafički Korisnički Interfejs (GUI) bila nova stvar, pošto su prethodne verzije operativnih sistema bile tekstualno bazirane, a ne grafički. Tako da je to tada bila „bitna stvar“, iako sam Win1.0 svojom pojavom i nije nešto pomutio planove tada veoma popularnog Apple-ovog Macintosha. Window 1.0 je poživio do verzije 1.04 koja je izašla 1987. godine, sa dodatim drajverima



za tastature, VGA i slično. A verovali ili ne, podrška je pružana čak do 31. Decembra 2001. godine.

Windows 2.0

Decembra 1987.-e je izašla verzija 2.0 i sa sobom donela termine i koncepte kao što su Minimize, Maximize, a takođe još veću podršku ostalih proizvođača računarske opreme

I pored nastojanja da proguraju NT platformu, Majkrosoft je odlučio da napravi operativni 32bitni sistem koji će raditi i na slabijim konfiguracijama, a to je nešto što tadašnja NT verzija nije mogla.

i aplikacija. Jedna od bitnijih verzija Win2.0 su bile verzije Windows/286 i Windows/386 koje su pravljene radi bolje podrške i iskorišćavanja resursa Intelovih procesora 80286 i 80386. Poslednje izdanje Windowsa verzije 2.xx je bila verzija 2.11, godine 1989., a i kao i kod Win1.0, podrška je pružana do kraja 2001.

Windows 3.0

Najzad je i Microsoft sa trećim izdanjem Windows-a ušao u trku GUI operativnih sistema i postao konkurencija Apple-u i Commodore-u. Sredinom 1990. izlazi treća inkarnacija ovog operativnog sistema sa mnogim, kako vizuelnim, tako i funkcionalnim poboljšanjima i to po uzoru na Win286 i Win386 prethodnike. Bolje baratanje memorijom, pokre-

SOFTWARE NEWSFLASH

► Kompanija Google je kupila Gizmo5, provajdera internet telefonije. Internet gigant se nada da će uz pomoć tehnologije svoje nasvežije firme poboljšati sopstvene servise i tako postati još jača konkurencija Skype-u koji je poznat po svom istomenu servisu za internet telefoniranje.



VS

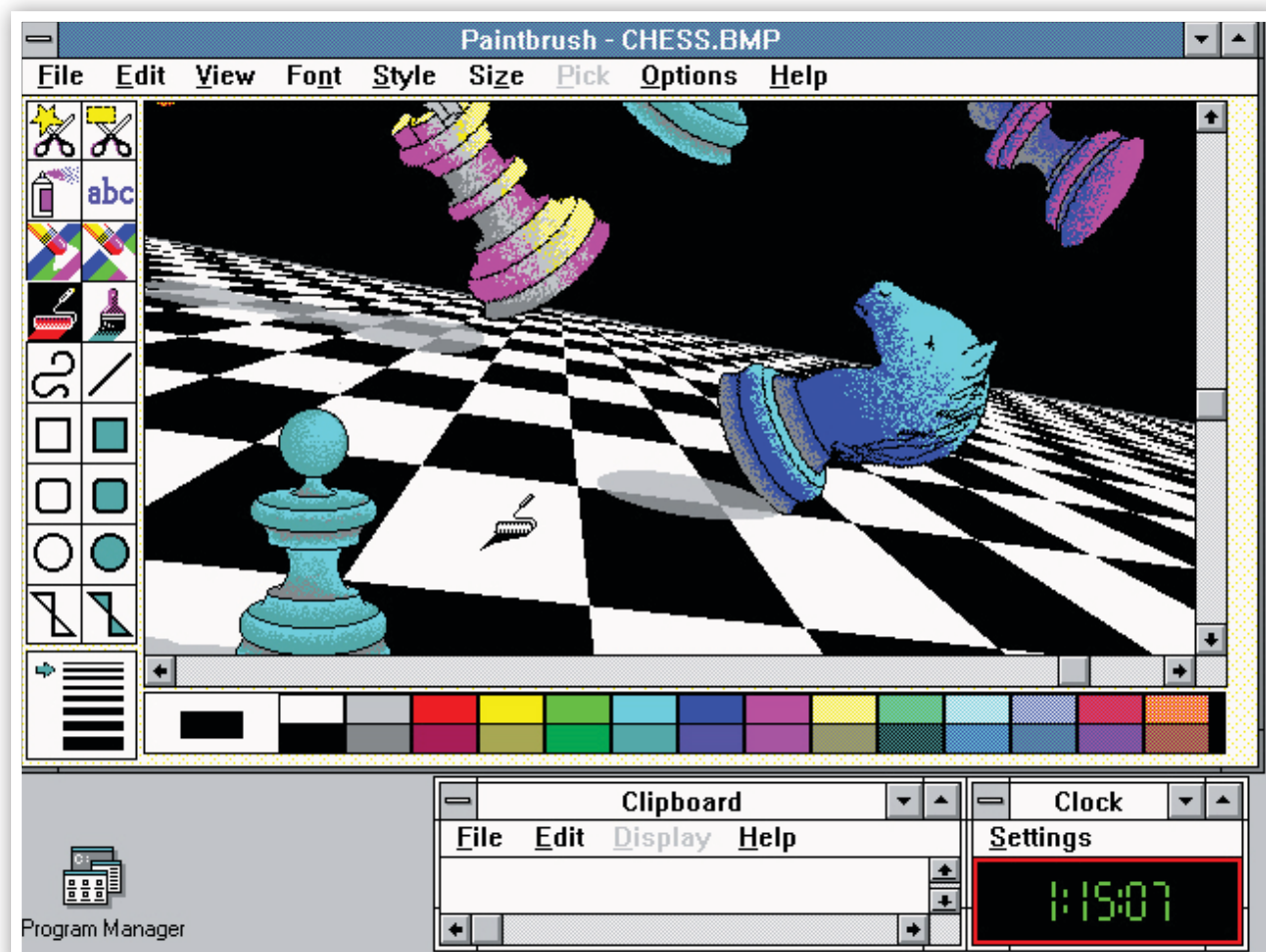


► Kako kolaju priče po internet kuloarima, postoji mogućnost da se Google-ov Chrome OS pojavi već krajem novembra/početkom decembra ove godine za besplatni download. Jedino što preostaje je da sačekamo i vidimo da li su tračevi na mestu ili ne.



► Kako je i očekivano, korisnici kljakave Viste masovno prelaze na Windows 7. Ali zato korisnici XP-a se i dalje slabo prepuštaju čarima „sedmice“. Naravno, razlog je uglavnom univerzalan – zašto „rizikovati“ i menjati Windows XP, kad radi kako treba?



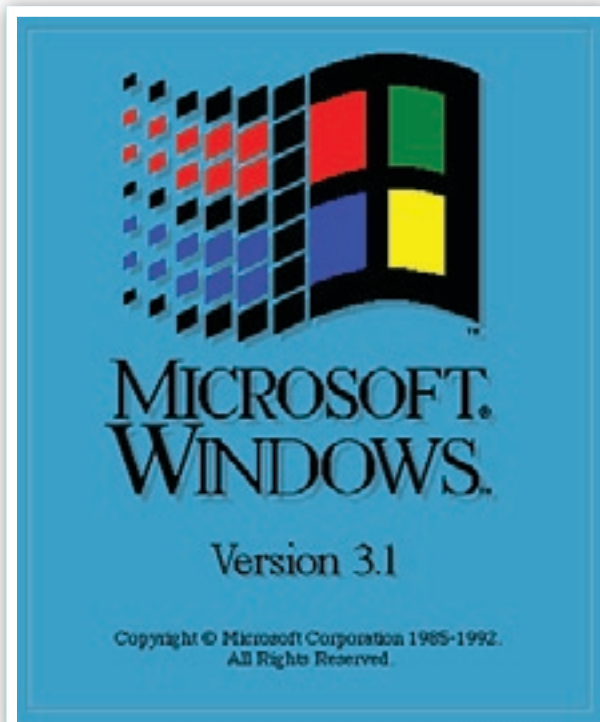


tanje MS-DOS programa u okviru prozora, Solitaire, Program i File Manager, poboljšani Control Panel i Paintbrush su samo neke od noviteta koje je Win3.0 doneo. Ipak, da bi pokrenuli većinu igara i softvera tada, i dalje je bilo potrebno DOS okruženje. Jedna od par bitnijih stavki je ta da je novi Windows tada dozvoljavao čak 16 boja, dok su prethodne verzije imale samo 8. Jedna od isto zanimljivijih stvari su bili Real, Standard i 386 Enhanced modovi, u kojima je operativni sistem mogao da radi, zavisno od računara koji ste imali. A takođe, Win3.0 je prvi Windows koji je bio fabrički instaliran na nove računare.

Windows 3.1

E sad, iako je ovo i dalje Win3.0 serija, ipak treba pomenuti i ovo izdanje. Win3.1x je ispeglana verzija Win3.0 uz gomilu poboljšanja i nekoliko

dodataka, kao što su npr. - Minesweeper, koji danas svi znamo šta je i TrueType font, koji je Windows pretvorio u ozbiljnu izdavačku platformu. A u malo kasnijim edicijama, dodata je i mogućnost video manipulacijom i gledanja videa u Windows-u, a samim tim je rođen i .AVI format. Windows 3.1 for Workgroups je takođe preteča današnjeg



umrežavanja bez servera. Inače, ovim izdanjem je i Microsoft krenuo sa ozbiljnim TV reklamnim kampaњama u cilju upoznavanja korisnika sa Windows platformom.

A sada mali fast forward preko prvih izdanja NT platforme kao što su Windows NT 3.1, Windows NT 3.5 i 3.51, koji su takođe začeci današnjih Windows sistema, ali su veoma slični svojim prethodnicima. A preko njih stižemo i u 1995. godinu i izlaska:

Windows 95

Pod radnim nazivom Windows 4.0 ili Chicago (pa šta vam draže), nastaje Win95 i vizuelni začetak Windows Classic izgleda. Pored golemog prerađivanja grafičkog interfejsa, urađeno je i gomila poboljšanja „ispod haube“. I pored nastojanja da proguraju NT platformu, Majkrosoft je odlučio da napravi operativni 32bit-

ni sistem koji će raditi i na slabijim konfiguracijama, a to je nešto što tadašnja NT verzija nije mogla. Zahvaljujući toj odluci, čelnici Majkrosofta mogu da se pohvale da imaju jedan od najprodavanijih operativnih sistema u skorašnjoj kompjuterskoj istoriji, a koji je reklamiran do besvesti na sve moguće načine, npr. - <http://bit.ly/B9ToE>. A šta je sve novo donela devedesetpetica? Pa, prvo i najdugotrajnije, Start dugme, bez kojeg ne možemo da zamislamo rad na računaru u današnje vreme. Po-

Ipak, to je sve u stilu Windows-a i Microsoft-a. Da izdaju tako neku poluzavršenu ideju na pola puta između kvalitetnih Windows izdanja.

SOFTWARE NEWSFLASH

► Novi Thunderbird, mail klijent kompanije Mozilla, će imati mogućnost spajanja više različitih mejl adresa i isporučivanje sve pošte u jedan Inbox.



► Adobe je otpustio 680 radnika zaposlenih širom planete, što čini oko 9% zaposlenih u toj kompaniji. Razlog? Ušteda, koja se meri u desetinama miliona dolara..



► Pored svežeg izlaska operativnog sistema Windows 7, Majkrosoft već sprema Windows 8. I kažu da ne bi trebalo da prođe dugo vremena dok se Win8 ne pojavi. To su i rekli za Windows 7, koji je spreman pre Viste, a pojavio se posle. No, nikad se ne zna.





držane su i sve prethodne MS-DOS, 16bitne aplikacije i stariji drajveri, moguće je startovati kompjuter u DOS-u, duži nazivi fajlova do 255 karaktera, Virtual Machine Manager i gomila drugih sitnica. Malo kasnije je dodat i Internet Explorer, koji u prvim verzijama Win95 nije bio deo paketa. Kao paket koji je imao enorman komercijalni uspeh, doživeo je par verzija od kojih je poslednja Windows 95 OEM Service Release 2.5. u kojoj su podržani i neki od (tada) novijih standarda kao što su FAT32, USB, Infrared, IRQ Steering, MMX, AGP, DirectX i Ultra DMA.

Windows NT 4.0

Paket iz NT familije, uglavnom redizajniran po ugledu na Win95 za razliku od prošlih verzija NT serije. Od bitnijih poboljšanja valja izdvojiti ubrzan Graphics Device Interface, prvi Windows sa DirectX standardom, ali nije podržavao Direct3D i hardversku grafiku pa stoga niste mogli da igrate video igre, iako su vecina pro-

grama radili normalno. Upravo zato, a i zbog svoje stabilnosti, WinNT 4.0 korišćen uglavnom u poslovne svrhe. I toliko se zadržao tu da je doživeo skoro 7 Service Pack-ova (sedmi SP je otkazan) i nekoliko Windows NT Server varijanti, a ljudima iz Majkrosofta je zadavao glavobolju kada je trebalo ubediti korisnike da pređu na novije platforme.



Windows 98 i Windows 98 SE

I to je ta 1998. godina, kada je izašao taj „famozni“ Windows 98 i doneo nam poslastice i termine kao što su WDM (Windows Driver Model - uzročnik nekompatibilnosti gomile drajvera koji su pisani pod starijim standardima), BSOD (Blue Screen Of Death - koncept koji je ostao i do dan danas u našim računarima, najverovatnije da bi imali čemu da se smejemo posle napornog dana na poslu), a upravo je sa prezentacije ovog operativnog sistema onaj famozni snimak gde nam čika Bili i njegov podanik objašnjavaju kako je skroz napredan i podržan Plug'n'Play (PnP) koncept u Win98 kad ono, iskoči plavi ekran smrti pred gomilom novinara i nevinih posmatrača tj. - <http://bit.ly/12vdFf>. Ali pored gomile sličnih gluposti, imali ste priliku ovde i da vidite par dobrih i naprednih ideja kao npr. Disk Defragmenter, ScanDisk i funkcija MSConfig. Naravno, da se ne bi

brukali, Majkrosoft je 1999. iscedio i Windows 98 Second Edition (SE). To izdanje je bilo napunjeno prepravljenim greškama iz originalne verzije, novim Internet Explorerom 5.0, Internet Connection Sharing za umrežene računare, čak i podrškom za DVD-ROM. I kada je i Win98 pro-radio kako treba, postao je jedan od dugotrajnijih operativnih sistema na kućnim računarima. Podrška je zbog te popularnosti bila produžena do polovine 2006. godine (umesto 2004), kada se već uveliko odomaćio WinXP među korisnicima i zdominirao tržištem.



Windows 2000

Verzija Windowsa kodnog naziva „Windows NT 5.0“ koja je imala najviše sličnosti sa WinXP. Win2000 se pojavio u četiri različita izdanja - Professional, Server, Datacenter Server i Advanced Server. Kao poslednji Windows NT, u odnosu na svoje prethodnike donosi novu verziju NT fajl sistema - NTFS 3.0, poboljšani Windows Explorer, Microsoft Management Console, Windows File Protection, podršku za UDF, Recovery konzolu, enkripciju sistemskih podataka. A takođe je preuzet određen broj karakteristika iz Win98 i

SOFTWARE NEWSFLASH



► Apple je objavio peč sa kojim se poništava podrška za Intel Atom procesore, koji se nalaze u ne-Apple

Netbookovima. Tako da korisnici koji su uspeali da nabudže Leopard na svoje netbukove, i skinuli taj apdejt, moraće da sačekaju novo rešenje. Mada, ako su tračevi tačni i iskoči uskoro Google Chrome OS kao novogišnji poklon iznenađenja, možda neće ni morati da čekaju dugo: Već samo da startuju svoj istraživački duh i prešaltaju se na Chrome OS.



► Agencija za istraživanja javnog mnjenja, Forrester Research, je obavila istraživanje na malo manje od 5 hiljada ljudi širom U.S.A. Pitanje je bilo da li su spremni da plaćaju za sadržaj na internetu kao što su magazini, novine i slično. Preko 80% ispitanika je odgovorilo - NE. Što bi značilo - „Back to the drawing board.“ za mnoge internet kompanije koje su mislile da se ovajde od te ideje.





Win98 SE – podrška za FAT32, Internet Explorer 5.0, deljenje internet konekcije, Windows Media Player, Desktop Update. I stvarno ima dosta poboljšanja i noviteta u ovom izdanju, mogli bi da se nabrajaju do sutra. Mada je ključno to, da je on uglavnom radio kako treba, ali nije ni Win2000 bio bez svojih bubica, pogotovo sa sigurnosne strane. Slobodno se može reći da je Windows 2000 bio test poligon za nastanak Windows XP.

Windows Me

Millenim Edition je obelodanjen u Septembru 2000. godine i poslednji je Windows svoje vrste tj. 16bit/32bit hibrid. A funkcionalno nije nešto super napredan, sem što je dosta ispolirani verzija Win98 i donosi sa sobom par ideja, koje možda i nisu epski realizovane, ali su bile na dobrom putu. Jedna od njih je novi Windows Media Player 7, a takođe

je dodat i program za obradu video fajlova – Windows Movie Maker. A pored tih noviteta koji su radili kako-tako, Windows Me sadrži i poveći broj usavršenih standarda i tehnologija koje su i dan danas tu.



Nabrojaćemo samo neke, pošto spisak nije mali – System Restore, Automatic Update, Windows DVD Player, UPnP, itd. Iako veoma zanimljivo izdanje Windows-a, nije bilo mnogo popularno, mahom zbog dosta problema u radu, već je više poslužilo kao prelazno sredstvo između Win98 i WinXP, a možda kao i Win2000, test poligon na kome su eksperimentisali kreatori Windows-a, a pride zaradili i koji dolar.

Windows XP

Krajem trećeg i početkom četvrtog kvartala 2001. godine izlazi danas već nadaleko čuveni Windows XP. Ovaj operativni sistem je klimaks NT franšize i iskustava iz 9.x serijala Windows edicija te je stoga i nazvan XP (eXPerience). Od nekoliko različitih paketa i 64bitnih edicija, dva su bila najzastupljenija, a to su XP Professional i Home Edition. Većina vas, dragi



čitaoci, ste upoznati sa prednostima ovog i dalje masovno korišćenog operativnog sistema. Pored početnog paketa, izašla su još tri servisna paketa uključujući i trenutno aktuelni Service Pack 3. Pored totalno re-dizajniranog korisničkog interfejsa, WinXP je takođe omogućio baratanje sa glomaznim fajlovima, a i prvi je Windows koji zahtevao aktivaciju proizvoda. Iako je u početku XP bio ne baš najbolji, zahvaljujući ogromnoj bazi korisnika i vrednim hrčima u Majkrosoftu koji su ispeglali većinu bitnijih „neravnina“, i dolaskom Service Pack-a 2, WinXP je postao pravo malo čudo. Navešćemo par ključnih karakteristika Win XP-a – Driver Rollback, jednostavno baratanje korisničkim nalogima, brzo učitavanje samog XP-a, bolja podrška za LCD monitore i hardver uopšteno, novi Start meni, direktno narezivanje diskova iz Windows Explorera, odlična podrška za PnP uređaje, Remote Assistance, IE6, i još gomila ispoliranih tehnologija iz prethodnih verzija Windows-a. I danas uveliko popularan zbog svoje jednostavnosti, intuitivnosti i mogućnosti da se svaki korisnik manje-više snađe u njemu bez obzira na kompjutersku

SOFTWARE NEWSFLASH



zaobilaze prepreke u nelegalnom aktiviranju Windows 7. A kako u Majkrosoftu poručuju - „Ne brinite, trudimo se da to držimo pod kontrolom.“.

► Dok se aka sa piratima, Majkrosoft je objavio i Office 2010 Beta za



svoje testere, developere i IT saradnike. A uskoro se i očekuje probna varijanta za širu javnost.

► Neimenovana osoba iz Kolorada (USA) je tužila kompaniju Hewlett-Packard pod tvrdnjom da je njihova Pavillion Elite serija desktop kompjutera defektna. Navodno kako podnosilac tužbe tvrdi, posle 10-20ak minuta rada,



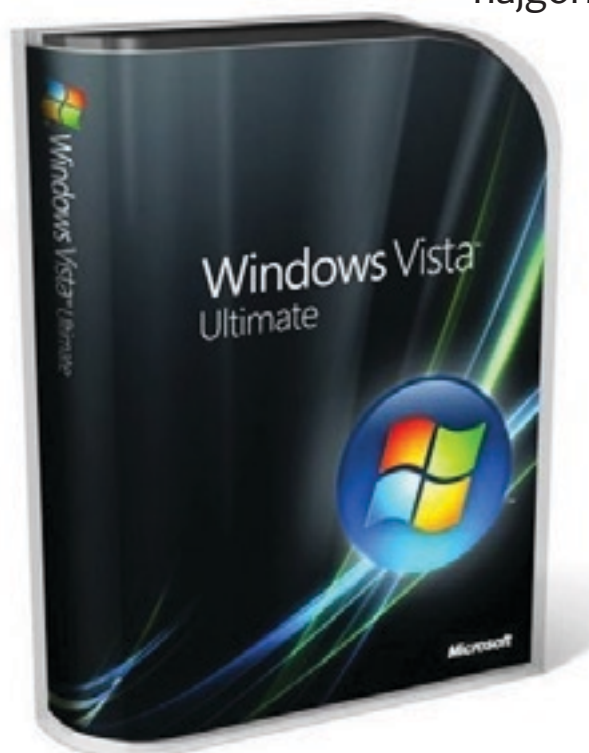
**...po stručnim procenama,
WinXP se i dalje nalazi
na preko 60% kućnih
računara po celom svetu.**

pismenost. A po stručnim procenama, WinXP se i dalje nalazi na preko 60% kućnih računara po celom svetu. Pored redovnih dodataka koji se mogu skinuti sa interneta, podrška će se navodno pružati do 2014. godine, a za Service Pack 2 do 2010.

Windows Vista

Neki će reći da je sa Vistom počelo crno dobaračunarstva, možda neće biti daleko od istine. Negde pred kraj 2006., Majkrosoft je rešio da nas obraduje novim Windows-om. I Vista se pojavila, oduševila nas svojim lepim fensi izgledom i cakama, aeroima, DirectX10, SideBarom, IE7, a onda nas i debelo ogadila svojim,

u to vreme, nehumanim zahtevima od minimalnih 1Gb RAM memorije i slično. Ali i kad se to nekako progutalo, sledeći kamen spoticanja je bila veoma izražena nekompatibilnost drajvera i softvera uopšteno, a i konstantna zanovetanja od strane Viste u vezi autorizacije pokrenutih aplikacija. Okej, da ne bude sad da je ovo najgori



operativni sistem ikada, valja reći da jednostavno i pored tih svojih začkoljica, Vista je krajnje dobro prošla na tržištu i navodno, kako Majkrosoft tvrdi, nalazi se na preko 300 miliona računara. A posle 2 servisna paketa i gomile ispravljenih bagova, radi malo bolje. Ali i pored te činjenice, iako idejno, lepo zamišljeno izdanje, Windows Vista je ostala ipak crna rupa u očima korisnika. A lošoj reputaciji Viste nije ni malo pomogla ni cena od preko 300\$ za Ultimate varijantu, a ni to što je izašla u čak 8 različitih edicija. Ipak, to je sve u stilu Windows-a i Microsoft-a. Da izdaju tako neku poluzavršenu ideju na pola puta između kvalitetnih Windows izdanja. Zarade i na njoj neke pare i preko nje nauče na greškama,

a onda izdaju „the real deal“ i na tome tek zgrnu novce i naklonost korisnika.

Windows 7

O ovom čudu možete pročitati malo više u ovom istom broju PLAY!-a na nekoj od narednih strana. A na meni ostaje da u moje ime, ime redakcije, urednika, saradnika, sponzora i svih ostalih koji su umešani u pravljenje vašeg omiljenog besplatnog eZinea – PLAY!, pošelim Srećnu Novu Godinu i Božićne praznike i da vam pošelim mnogo ram-a, gigaherca, terabajta, šejdera, piksela, sreće, ljubavi, zdravlja i svega što mislite da vam treba. Budite pozdravljeni, pa se čitamo u januaru, u novoj 2010-oj godini.



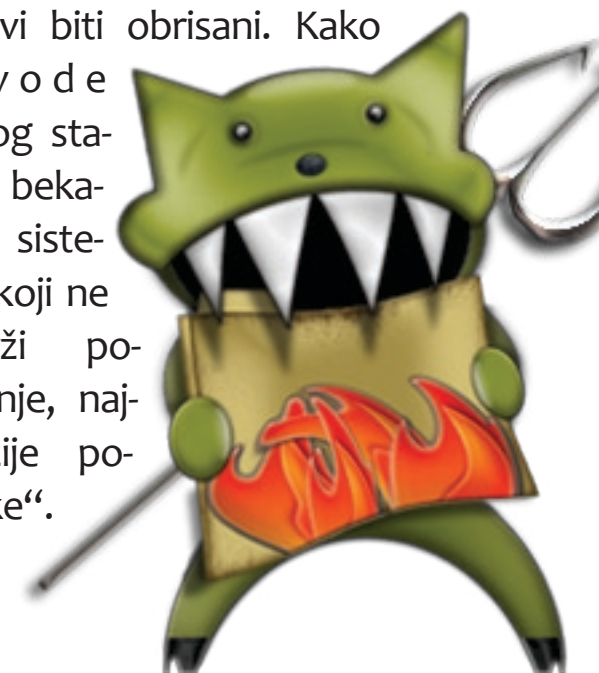
SOFTWARE NEWSFLASH

računari se redovno blokiraju ili im pada sistem. Shame on them – ako je ta osoba u pravu.



Demonoid.com

► Demonoid.com, najpoznatiji sajt za pohranjivanje torrent fajlova već neko vreme ne radi. Ali pouzdani izvori su potvrdili da su skorije demonoidovi trackeri opet proradili, i povučeni iskustvom od kada je poslednji put sajt bio van upotrebe, tvrde, da neće proći mnogo vremena dok sam sajt opet ne proradi. A kako na samom demonoid.com stoji obaveštenje, kada se desi da proradi, moguće je da će neki nalozi i torrent fajlovi biti obrisani. Kako n a v o d e „zbog starijeg beka-pa sistema koji ne sadrži poslednje, naj-svežije podatke“.



Internet adresa:

http://wave.google.com

Tip softvera:

Freeware (Not Public Yet)

GOOGLE WAVE

Google-ova verzija socijalnog umrežavanja.

Google Wave (u daljem tekstu GW, Wave ili vejv) je trenutno u Preview fazi, što mu dođe kao neka javna beta verzija (u stvari, ne bih rekao ni beta, ni alfa, možda...privju verzija!?!?). A nije još uvek ni 100% javni servis, već morate biti pozvani, ali ipak ima šta da ponudi.

Prvu stvar koju primetite kada se ulogujete, a logujete se sa već postojećim Google Accountom, je minimalna minimalnost. Ali dobro, to je Google stil. U redu, odgledate taj video tutorijal u kojem vam Doctor Wave objasni par osnova, i šta sada? Pa samim tim da je ceo servis nov i ne

radi baš sve kako treba ali, poenta je sledeća – vama padne nešto na pamet, vi to prosledite u obliku „talasa“. Onda vaši onlajn prijatelji mogu to da komentarišu, odgovaraju na ideju i slično, a to se sve dešava uživo. Po principu – pusti misao pa baci vucima da je trgau, a onda gledaj to

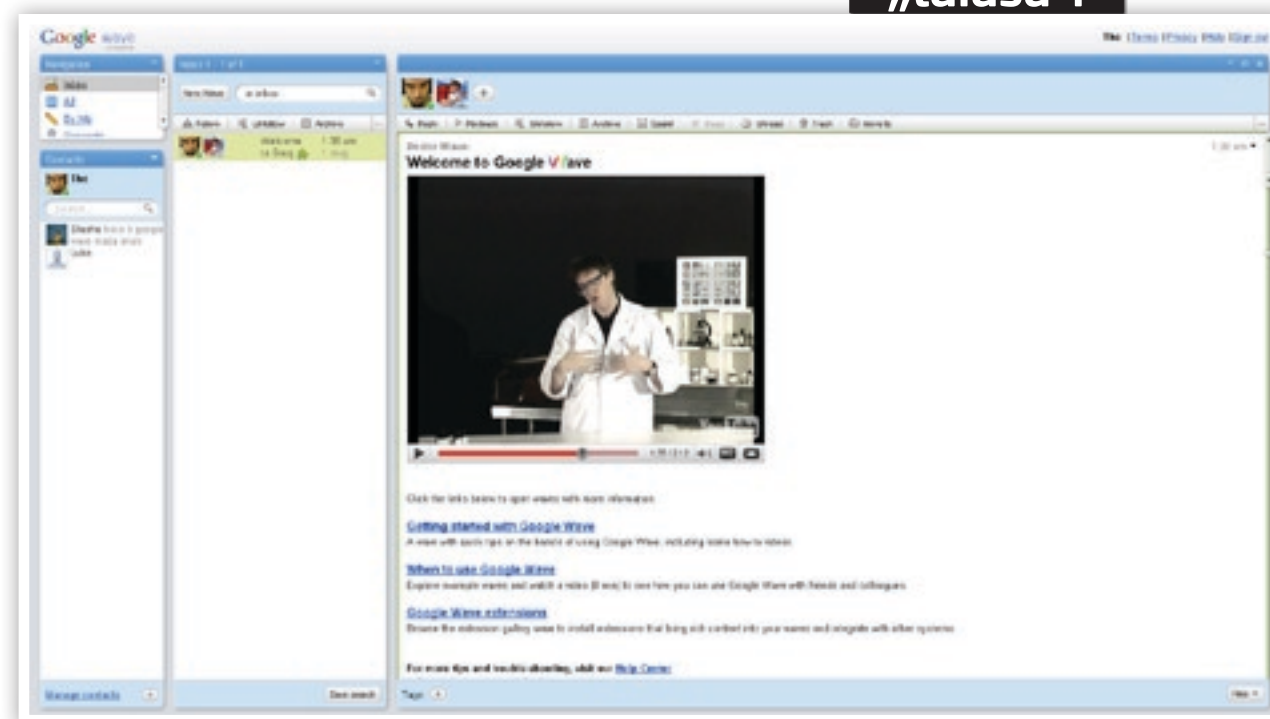
**Ništa zabrinjavajuće
za novije mašine,
ali svejedno, nije
zanemarljivo jer je u
trenucima bilo i preko
150Mb odvojeno za taj
proces.**



trganje uživo. Znači, ništa inovativno, slično imate npr. I na Fejsbuku, samo ovde deluje malo „zdravije“, kao okruženje. E sad, jedna od instant stvari što zapadne za oko, je to da ne možete biti ulogovani na GMail i Wave u isto vreme. Ulogovani ste na vejv, ulogujete se na gmail onda, i iskoči vam poruka da ne možete koristiti isti nalog u jednom brauzeru i izloguje vas sa mejla...ali i sa vejva. Postoji dugme/indikator u vejvu koji vam pokazuje da li ste on-

line ili offline, i postoji opcija da kliknete na „Connect Now“ mada nije bilo nekih rezultata od pomenutog kliktanja. A takođe, nije nešto baš u ravni sa granicama browsera, i to upravo – Google Chromea. Pa morate restore down/maximize da bi se lepo poređalo. I ok, ulogujete se ponovo, sad ste onlajn. E sad, ovde

**Poenta je sledeća - vama
padne nešto na pamet,
vi to prosledite u obliku
„talasa“.**

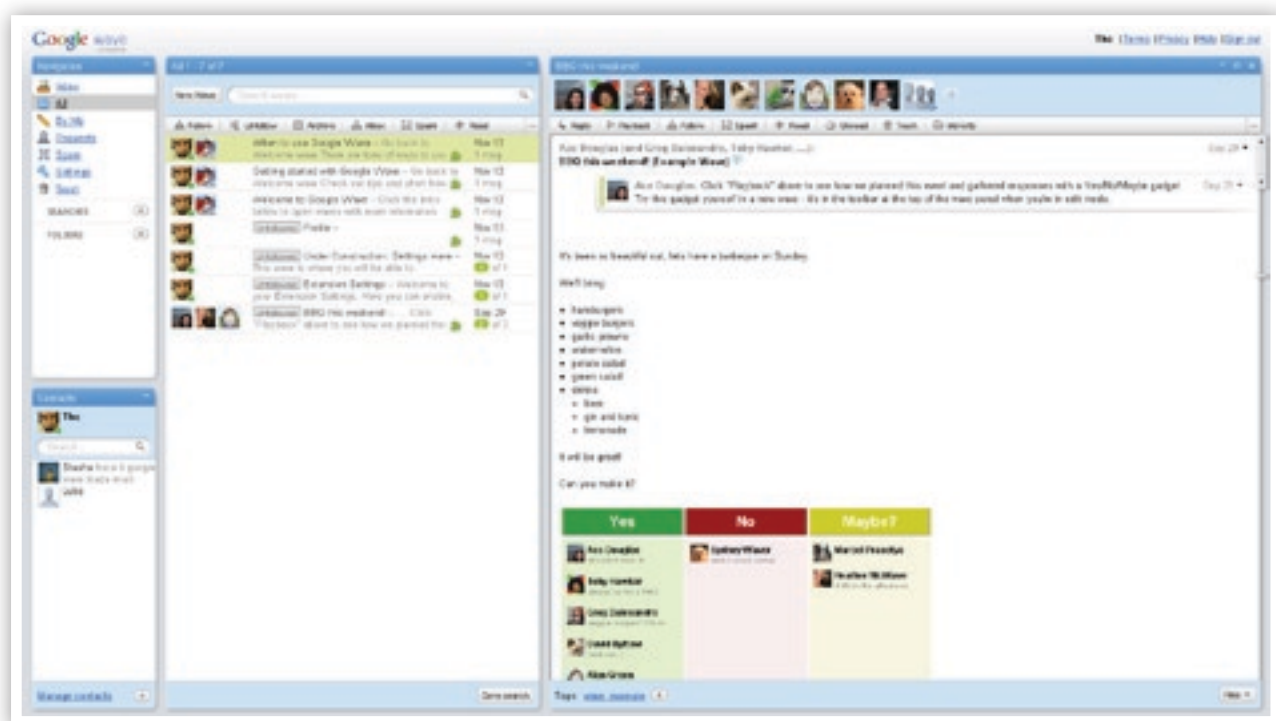


SOFTWARE NEWSFLASH

► Google pomoću nove tehnologije nazvane SPDY, se nada da će učiniti učitavanje internet strana bar duplo bržim. Kako navode u svom blogu na sajtu - „Žele da ubrzaju HTTP protokol i smanje mu latenciju“. A takođe navode da laboratorijska istraživanja pokazuju ohrabrujuć napredak na tom polju. Promene će se odnositi na web bruzere i na servere, same stranice neće morati da se prerađuju. Jedini potencijalni problem je - da bi sve to radilo, morali bi svi veći brauzeri, IE, FireFox i sl., da se uključe u tu akciju. A s obzirom da su Google i Microsoft daleko od zakopavanja ratnih sekira, čovek može samo da se zapita šta će biti na kraju.

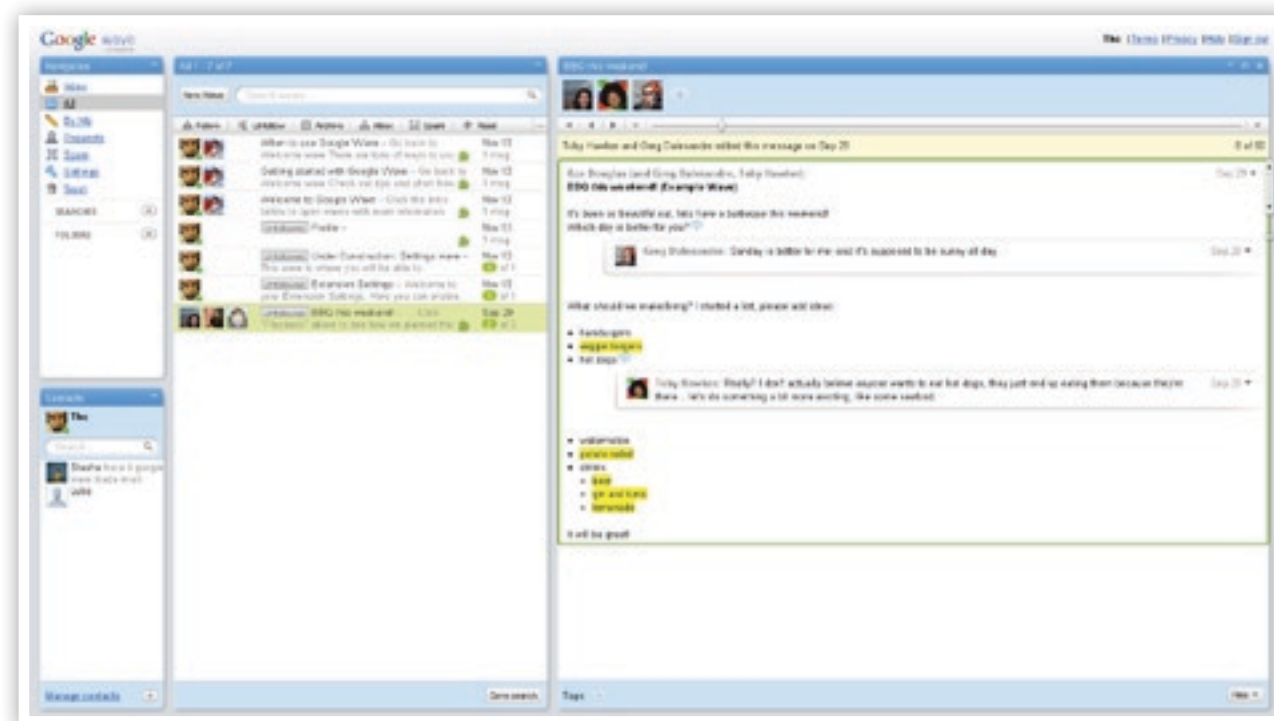
► Na stranu nesuglasice sa Majkrosoftom, Google je pustio u javnost novi, eksperimentalni programski jezik pod nazivom – Go. Preliminarni rezultati su obećavajući, ali većina IT stručnjaka se slaže da predstoji dug put do nečeg opipljivog na tom području.





ima toliko sitnih gluposti, koje samo čekaju da se isprave, a mogao bi esej da se napiše o njima. No, ipak, ovo je Preview faza, pa se da oprostiti kao što su gorenavedeni propusti, a biće ih bogme i doleavedenih. Sa leve gornje strane imate Navigation konzolu, a u njoj Inbox, All, Trash i slične opcije kao kod Gmail-a. Ispod navigacione konzole je Contacts sekcija u kojoj vam, jelte, stoje prijatelji, a izgleda da ako neki od vaših GMail frendova već imaju Google Wave, biće automatski dodati u kontakte. Vaše prijatelje onda možete direktno prevući klikom u vaš „talas“. Sa desne strane je talas koji ste selektovali, a u njega možete dodati razne dodatke (gedžete) - mapu, yes/no/maybe dugmiće, sudoku, sat, vremensku prognozu i slično. Što se tiče samog talasa, možete izabrati da li ćete ga pratiti i obavestavati vas o novim zbivanjima u njemu putem vašeg Inboxa. Možete i izabrati Playback opciju kojom ćete biti u stanju da vidite progres talasa od početnog posta. Vaše prijatelje dodajete kada osmislite talas i samo

oni koji su dodati u taj talas, mogu sudelovati u njemu i njegovom daljem razvitku. Upravo to ga čini pogodnim za radnu sredinu, razmenu ideja i slične poslovne situacije. Pored poslovne primene, može biti i koristan na primer u privatne svrhe. Recimo da podelite zajedničke fotke sa prijateljima, video (koji se mogu downloadovati sa talasa ili direktno prevući iz windows explorera u talas) ili da napravite plan za druženje i sve to što vole mladi. A sada, ovde jedna manja digresija i umesto o principu rada ovog novog



čuda, da se osvrnemo na jednu tehnološku zamerku. Sve vreme dok sam bio ulogovan na GW imao sam blag osećaj lagovanja. A da bude još neudobnije, jedan pogled u procese unutar task manager-a i skapiram da GW ume da uzme povećai zalogaj RAM memorije. Ništa zabrinjavajuće za novije mašine, ali svejedno, nije zanemarljivo jer je u trenucima bilo i preko 150Mb odvojeno za taj proces.

U redu, pa pored muka da postignete sve na fejsbuku, majspejsu i tvideru,

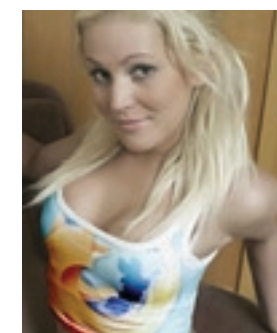


kome treba još jedna nova socijalna mreža za mlaćenje prazne slame? Teško da je sa ovim servisom Google izmislio toplu vodu, ali je lep napredak na polju socijalnih mreža. Sam izraz – Talas, treba da predstavlja progresivno-komunikacionu prirodu ovog servisa i on to stvarno jeste. Možda ipak nije Google Wave punokrvni predstavnik socijalnog umrežavanja. Bar ne onakav na kakve smo navikli. Ali biće tu još puno posla dok se ne dosegne pun potencijal celog servisa. Mislim, čak skoro i da nemate nikakva podešavanja, tako da ima tu još dosta posla. Opšti utisak je da je ovo jedan veoma koristan servis u najavi, koji će možda, ako ništa drugo, mejl grupe baciti u zasenak i razviti neke nove grane interneta i saradnje i druženja na njemu.

**Vaše prijatelje dodajete
kada osmislite talas i
samo oni koji su dodati u
taj talas, mogu sudelovati
u njemu i njegovom
daljem razvitku.**

SOFTWARE NEWSFLASH

► Od novijih beta verzija web pretraživača, FireFox je spremio verziju 3.6 za download, a Google Chrome verziju 4.0 Beta.



► IBM je pokrenuo Blue Insight



servis, masivni poslovni analitički „oblak“. U njemu će se nalaziti oko jedan petabajt podataka, kojima će pristup imati preko 200.000 zaposlenih širom sveta.

► Majkrosoftov pretraživački



endžin, Bing, će od sada sadržati i podatke sa WolframAlpha pretraživača, koji se koristi u analitičke, statističke i naučne svrhe.

► Proizvođač poznatog AutoCAD paketa, Autodesk, je rešio da prati moderne trendove i da potpomoćne inicijativu „zelenih“ u očuvanju životne sredine. Svojom C-FACT metodologijom i dugoročnim planom, planira da do 2050. godine smanji emitovanje štetnih gasova u atmosferu za čak 85%. U današnje vreme je izgleda IN biti Green. Više o tome - <http://bit.ly/1S4CkA>

Autodesk

Internet adresa:

**www.microsoft.com/
windows/windows-7**

Tip softvera:

OS Retail

WINDOWS 7

Ultimate Edition v6.1 (build 7600.x)

Najzad, stigismo u sadašnjost i obelodanjivanje Windows 7 operativnog sistema. Dugo anticipirani, punopravni naslednik Windows dinastije. Pušten u širu javnost 22. Oktobra ove godine, već kupi lovorike širom IT sveta. Mi ćemo se koncentrisati na najpunokrvniju verziju Win7, Ultimate Edition. Pa da ne dužimo previše, verujem da su svi željni da čuju utiske, te da počnemo sa isporučivanjem istih. A imajte na umu da će Win7 uglavnom biti upoređivan sa slavijim prethodnikom, WinXP i pomalo sa Vistom, koja je bila ne-slavni prethodnik. I pored toga, da

Nije ovo ponovno izumljen točak, Win7 je samo kvalitetno napravljen i geometrijski precizno obrađen točak. A ako ste se umorili od Viste i XP, pa čak iako niste, Windows 7 je toplo preporučen.

će se više ulagati trud da se prene se utisak o samom operativnom sistemu nego samo suvaprne brojke, skraćenice i činjenice.

Od čega početi, možda najbolje od same instalacije. Sam princip instalacije nije ništa drugačiji nego i kod svih butabilnih izdanja Windows-a novije generacije. Mada, proces instalacije je daleko lepši i „magičniji“ u odnosu na prethodnike. Uz par standardnih odluka tipa, biranje particije i slično, instalacija je bila gotova za... pazite sad – neverovatnih 15ak minuta! Ok, nije ni test mašina bila mačiji kašalj (AMD Phenom Quad-Core i 4 Gb DDR2 memorije), ali ipak, u poređenju sa XP-ovih minimum, ali minimum, 30ak minuta, jasno vam je koliko je ovo fascinantno. No, iznenađenje tek sledi. Šta se radi prvo kada se instalira operativni sistem? Instaliraju se drajveri za hardver. Koji uopšte nisu bili potrebni u ovom slučaju, sve je radilo ko treba!! Samo to, i fensi, minimalistička, sa

stilom, uvodna animacija učitavanja na desktop, izazivaju WOW efekat. I to ne WOW, kao World of Warcraft, nego...VAU! Zahvaljujući, očigledno veoma svojski uloženom trudu proizvođača hardvera i saradnjom istih sa ljudima odgovornim za Win7, možete uglavnom uživati u driverhell-free okruženju. Jedino za šta je bio potreban instalacioni disk, tj. drajver je bio ADSL modem. A instalacija istoga je protekla preglatko.

Pa ok, na prvi pogled, kada se startuje „sedmica“ prvi put, vidite da je vizuelni stil dosta sličan Visti. I u principu, većina stvari podseća na Vistu, samo sa jednom bitnom razlikom – ovde sve radi kako treba. Naravno, i u Win7 nije propušteno dodavanje prozorčića koji će vas na svako pokretanje neke aplikacije pitati da li želite to. E sad, ako ne želite da vas Win7 non stop davi zapitkivanjem, možete umanjiti frekventnost zapitkivanja ili ga čak totalno isključiti preko slajdera u Action Centre-u. Ta-



skbar je skroz rekonstruisan (i preimenovan u - Superbar), i sada ćete imati mnogo više slobode u manevrisanju kroz isti. Možete birati da li će vam se ispisivati naziv trenutne aplikacije ili će stajati samo ikonica, naravno sve to sa preview prozorčtom dok „hoverujete“ kursorom iznad. A tu je i sistem pregledanja podataka nazvan Library, koji grupiše fajlove određenih ekstenzija u jedan pregledni ekran. I Systray je doživeo prešminkavanje, pa izgleda malo funkcionalnije, mada ponekad je malo iritiralo što prebrzo „otera“ neke ikonice od aplikacija u Hide, ali jednim klikom na strelicu pored i taj problem (ako smem to nazvati uopšte problemom) je rešen. Start dugme je dosta nalik onom u Visti, sa Quick Search-om (koji sad u rezultate pretrage dodaje i aplikacije iz Control Panel-a), dve kolumne i slično, mada je malo lepše uređeno i sa par detalja koji samo dopunjuju izgled, a i funkcionalnost. Pored stvarno dosta sitnih inovacija, u Win7 je naj-

SOFTWARE NEWSFLASH

► Pored iPhone i iPod korisnika, najzad su i korisnici Android OS



dobili verziju Adobeovog Photoshop-a za mobilne telefone. Aplikacija je naravno, besplatna.

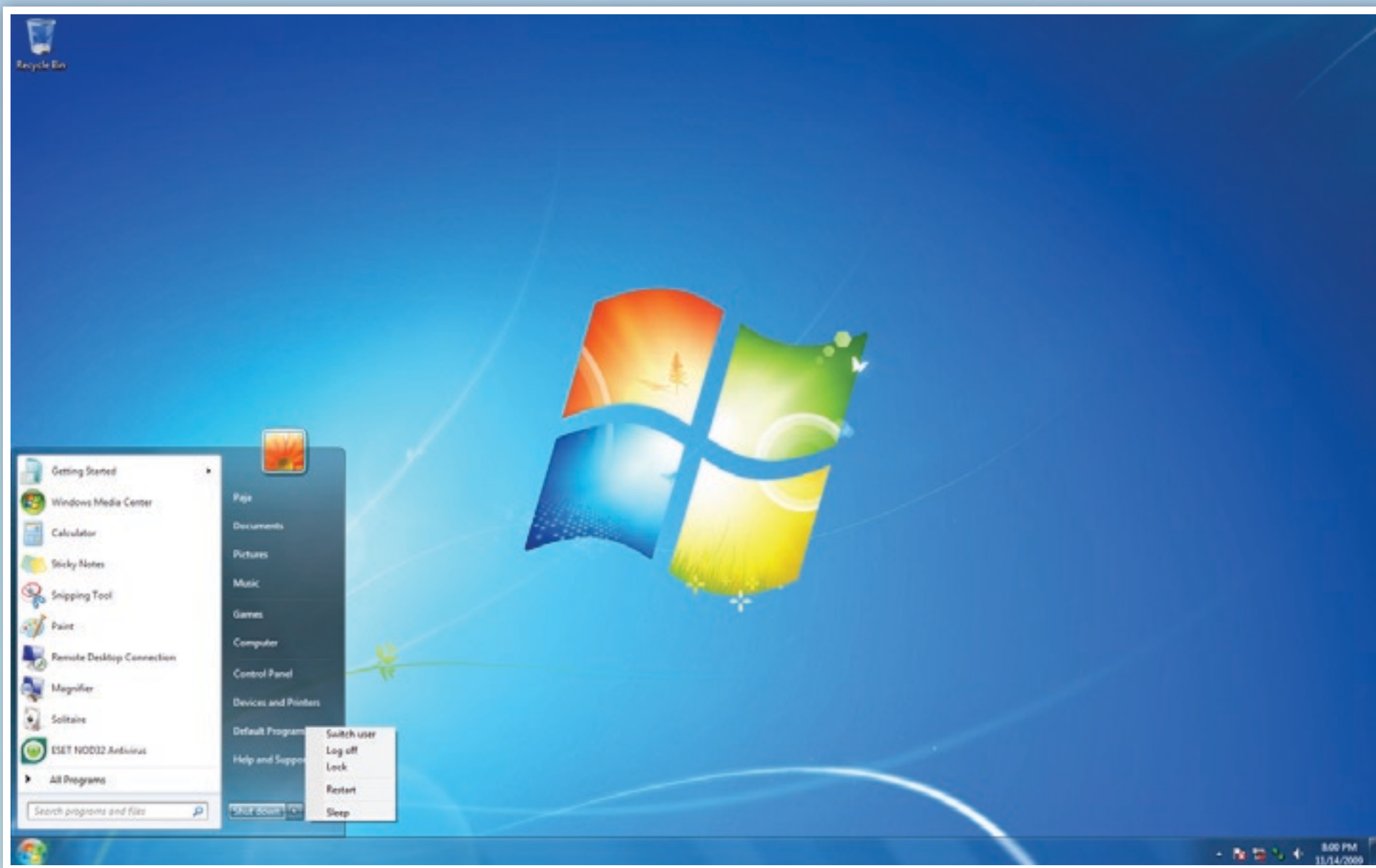
► MPAA (Motion Picture Association of America) je uspeła da zabrani zajednički WiFi internet pristup celom jednom gradiću u Ohaju u Americi, zbog samo jednog korisnika koji je ilegalno skidao kopirajtovan film. Posle se zvaničnik MPAA na konferenciji za štampu pravdao time da „filmske kompanije jadne nemaju para, pa moraju da pristupe drakonskim merama.“. Jezivo.

I ILLEGAL DOWNLOADING
Inappropriate for All Ages

**YOU CAN CLICK
BUT YOU
CAN'T HIDE**



MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA



veći fokus stavljen na to da sve pametne ideje i nefunkcionalnosti iz Viste, prepeglaju dok ne budu 100% user friendly. Jedna od takvih stavki je i Action Center aplikacija, kao zamena za Windows Security Center. Ja lično, koji sam navikao na previše opcija, bio sam prijatno iznenađen jednostavnošću i intuitivnošću Akcionog Centra. Pa čak toliko iznenađen da sam bio zbunjen koliko je očigledno podešavanje nekih stvari. U njemu možete podesiti razne opcije, od fajervola do apdejtovanja samog Win7. Inače, i sam Control Panel je doraden sa par novijih opcija. A Vistin ponos, Sidebar, je zaobiden u Win7. Ali uprkos tome, možete pakovati gedžete direktno na desk-

top. Sam Windows Explorer je malo prerađen u odnosu na onaj u Visti, ali ništa radikalno što zahteva neko veće prilagođavanje. Windows 7 je takođe pravljen za hardver koji ima touchscreen panele, pa je i upravljanje preko istih veoma pojednostavljena. Na primer, sam Superbar (taskbar) je povećan radi lakše kontrole prstima. Naravno, touchscreen tehnologija u takvom kućnom izdanju još nije toliko rasprostranjena, pa ne treba mnogo razmišljati o tome, ali opet, lepo je znati da i to može da radi. Pored systray-a, dešavaće se da ćete dobijati informacije, recimo o apdejtu Win7 i nekim dešavanjima na vašem računaru koja zahtevaju vašu pažnju. Aero je i dalje tu, mada

dosta kvalitetnije odraden i funkcionalniji nego na Visti. Sa sobom Aero koncept nam i donosi par zanimljivih sitnica. Jedna od njih je Aero Peek, svojevrsna zamena za Show Desktop opciju. Klikom u skroz desnu stranu superbara, aktivirate Aero Peek i svi aktivni prozori postaju providni da bi ste mogli da vidite desktop. Veoma zanimljiva stvarčica, mada sledeća funkcija iz Aero familije je tek čudna. Zatranost raznim prozorima se lako rešava Aero Shake funkcijom, kojom bukvalno protresete i rastresete ostale prozore da vam ostane samo onaj trenutno aktivni koji vam treba. Pored tih noviteta, Win7 ima sasvim fin izbor tema i vizuelnih podešavanja, u ko-

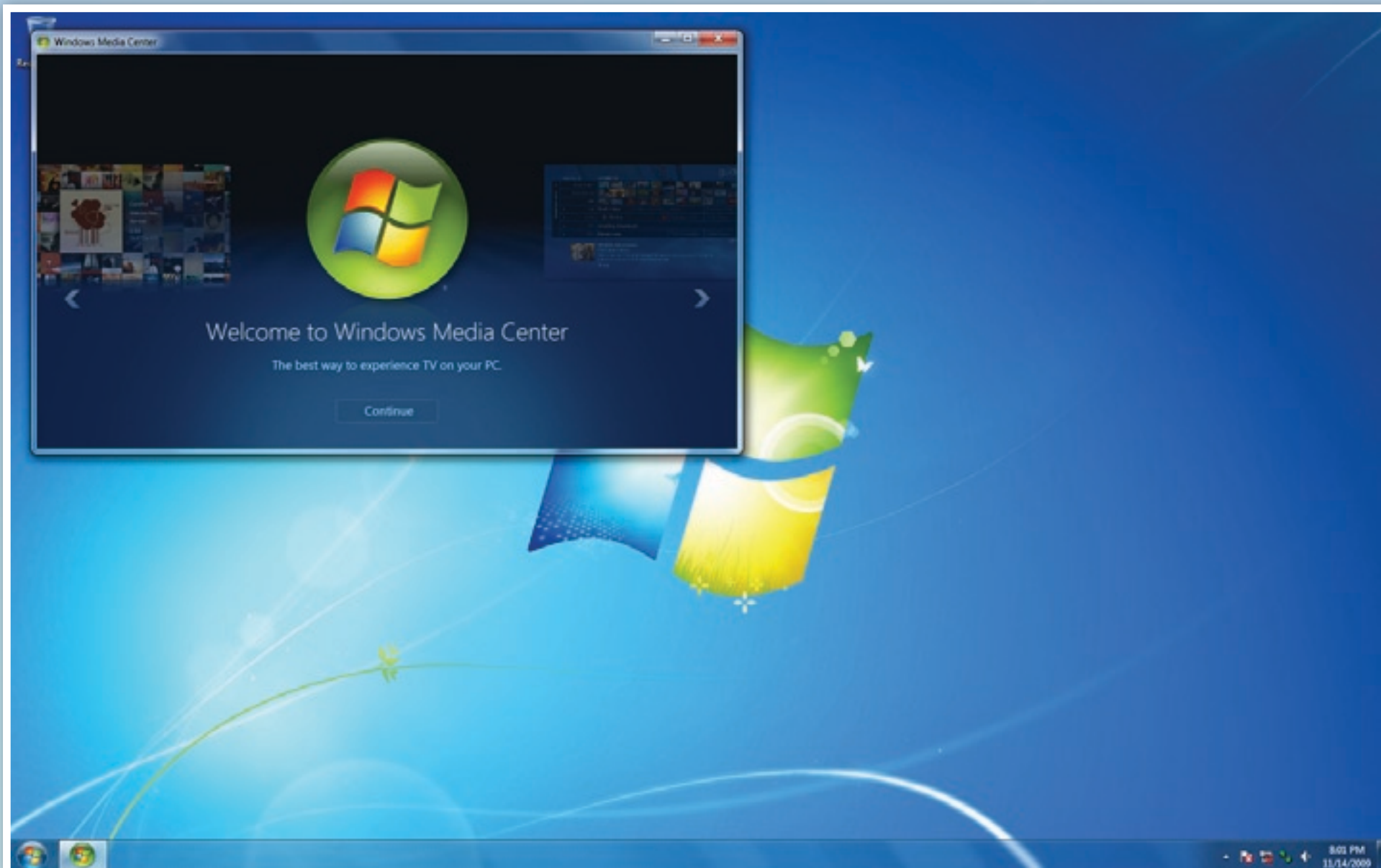
Pored stvarno dosta sitnih inovacija, u Win7 je najveći fokus stavljen na to da sve pametne ideje i nefunkcionalnosti iz Viste, prepeglaju dok ne budu 100% user friendly.

jima verujem da će svako umeti da se snađe i uživa. Mada, na tom polju jedina zamerka je što ikonice i ceo desktop deluju malo (ali, samo malice) veliko, a da u podešavanjima nema opcije da se još smanje, već samo povećaju. Pa na 22" monitoru deluje malo nezgrapno, ali verujem da će i to moći uskoro nekako da se dotera.

Pored tih vizuelnih detalja i noviteta ima i par starih. Windows Media Center je poprilično sličan prethodnim verzijama, malo je doteran i par funkcija je ubačeno, ali u globalu je ista stvar kao i na Visti. Samo imate malo više opcija za igranje i ubačen je miniguide ako vam nešto nije jasno. Preko Control Panela od sada možete podesiti i biometrijske aparate (npr. Uređaj za prepoznavanje otiska prsta) jer Win7 ima sad podršku sa drajverima i za to. Mrežanje, umrežavanje i internet funkcije i podešavanja su još jednostavnija za nameštanje. A od novih tehnologija u tom pogledu su podržane – Direct Access (IPv6 i IPsec), WWAN, Firewall, DNSSEC, itd. U novom Windows-u možete da isključite još više Windows komponenti, Windows Media Player 12, IE8, gedžete i slič-

IMATE VEST ZA SOFTWARE SEKCIJU?

PIŠITE NAM NA SOFTWARE@PLAY-ZINE.COM



no, nego u prethodnim verzijama. Jedna od interesantnijih stvarčica koja je zanimljiva u Win7 je XP Mode – virtuelno okruženje sa punom verzijom WinXP sp3 sistema. Taj mod ne dolazi sa instalacijom, ali se može besplatno skinuti sa Majkrosoftovog sajta. Naravno, besplatno je samo za Enterprise, Ultimate i Proffesional varijante Win7. A sa tim modom bi trebalo da se eliminišu i najmanje softverske nesuglasice i nekompatibilnosti u novom Windowsu. A kada smo kod softvera u Win7, instalacije svog neophodnijeg softvera, kao što su NOD32, brauzer (FireFox), plejeri, kodeci, OpenOffice, ACDSeejevi i slično, je proteklo krajnje bezbolno. A svi programi funkcionišu bez

problema. Ipak, nije baš svi. Naime, instalacija popularnog ZoneAlarm Free fajervola nije baš išla, ni obična verzija ni verzija pravičena za Vistu. Iako na oficijelnom sajtu kažu da treba da radi u Win7, nije radilo. Neka-ko se kljakavo instalira pa prekine, i na kraju, što je u stvari i bio problem, tako poluinstaliran ZoneAlarm krene da baguje ceo Windows. Prvo, po restartu računara je izbacivao neke greške u drajverima, da bi na kraju riknula i mogućnost konektovanja na internet i nemogućnost pokretanja IE8 niti FireFoxa. Moguće da je ovo bio usamljen slučaj, mada malo prćkanja po tech forumima i ispostavi se da ipak nije usamljen. Restore sistema je rešio problem sa konek-

A dal' rade igre kako trebaju u Windows 7?

cijom i brauzerima, a što se tiče ZoneAlarm-a, moraćemo da sačekamo dok momci iz ZoneLabs-a ne srede to, a dotle rabiti neki konkurentski „zid vatre“.

A sada, nešto što će vas gomilu čitalaca zanimati. A dal' rade igre kako trebaju u Windows 7? Pa, odgovor bi ukratko bio – DA. Gledano je da se isprobaju što stariji, a i što noviji hitovi. Neke od testiranih igara su bile – Medal of Honor: Airborne, Half-Life 2: Episode One, Cold Fear, Portal, Splinter Cell: Chaos Theory i još koja. Sve poterane na maksimum, radile

su bez greške. A jedna poslastica od igre je ostavljena za kraj – System Shock 2. Igra koja ne radi ni na XP ako ne instalirate patch. Na Win7, instalirano, pečovano, i pokrenuto u XP Compatibility modu. Radi ko zmaj. Naravno, da bi bili sigurni šta vam radi, a šta ne, moraćete lično da isprobate.

I na kraju, šta spomenuti, a da sumira ceo doživljaj novog Windows-a? Pa, sem što zrači određenom dozom „bling-a“, radi iznenađujuće dobro. Mogući su naravno sitni bagovi, ali s' obzirom da je fama oko Windows 7 tek u zaletu, neće ni oni potrajati dugo i biće pečovani. Osetan je nivo truda uložen u novo Majkrosoftovo čedo. A može se slobodno reći da je Windows 7 ono što je Vista mogla i trebala da bude, ali iz nekog razloga - nije. Opcija, podešavanja i prilagođavanja ima na pretek, to-

liko zanimljivih sitnica da bi mogle da se nabrajaju u narednih 50 brojeva PLAY!-a (hmmm, što ne znači da se to i neće desiti). Korisnici koji se sjate sa Viste na ovo čudo će se snaći uglavnom brzo. Dok korisnici koji prelaze sa XP-a će morati malo više vremena da odvoje za uhoda-vanje, ali ne puno i neće biti mnogo naporno. Jeste da je dignuta čitava halabuka oko novog Windows-a, ali to mahom zbog razočarenja u Vistu i željom da najzad korisnik dobije nešto što radi kako treba u zamenu za svoj teško zarađeni novac. Nije ovo ponovno izumljen točak, Win7 je samo kvalitetno napravljen i geometrijski precizno obrađen točak. A ako ste se umorili od Viste i XP, pa čak iako niste, Windows 7 je toplo preporučen. A onima koji i dalje strepe od novog operativnog sistema, poručujem: Don't fear the change. Embrace it.



GLARY UTILITIES 2.17.0.776

Multitool za Windows platforme.

All-in-one alata za održavanje kompjutera nikad dosta. Već par puta spomenut, Glary Utilities (u daljem tekstu GU) je jedan od onih programa koje morate imati na vašem računaru ako planirate da ga što duže održavate „zdravim“. Iako sam ga prethodno nahvalio, mislim da je sad trenutak i da malo zađemo u sitnija crevca sa ovim korisnim (multi)alatom i vidimo o čemu se tu radi.

Iako verzija tek 2.17 i kusur, GU je veoma razvijen set alatki, a mala cifra nek vas ne zavara. To je u stvari znak (taj kusur deo) da redovno izlaze

nove verzije, samo ekipa iz Glarysoft-a nije rešila da svako izdanje objavi pod zaokruženim brojem, inače bi ovo bio Glary Utilities v33 ili tako nešto. Kako na sajtu navode, GU koji je dostupan na 23 jezika (nažalost, nema našeg još uvek), je kompatibilan sa svim verzijama Windows-a od Win2000 do Win7, bile 32bitne ili 64bitne. A lično mogu da potvrdim da radi bez problema na svim navedenim platformama, uključujući i Windows 7. Elem, instalacioni fajl koji teži oko 5.77Mb se skine za treptaj oka. A sama instalacija je brza i laka. Mada možda ćete poželeti da NE instalirate Ask toolbar koji je po-

nuđen u toku instalacije. Pa dobro, instaliran i pokrenut Glary Utilities nam predstavlja 1-Click Maintenance modul. Kako sam naziv kaže, održavanje jednim klikom. Tu možete da izaberete 6 opcija, od kojih je 5 selektovano u startu, a naknadno morate štiklirati opciju Tracks Eraser.

**Program je besplatan
za privatno korišćenje,
nema nikakva vremenska
ograničenja i ne zahteva
nikakvu registraciju.**

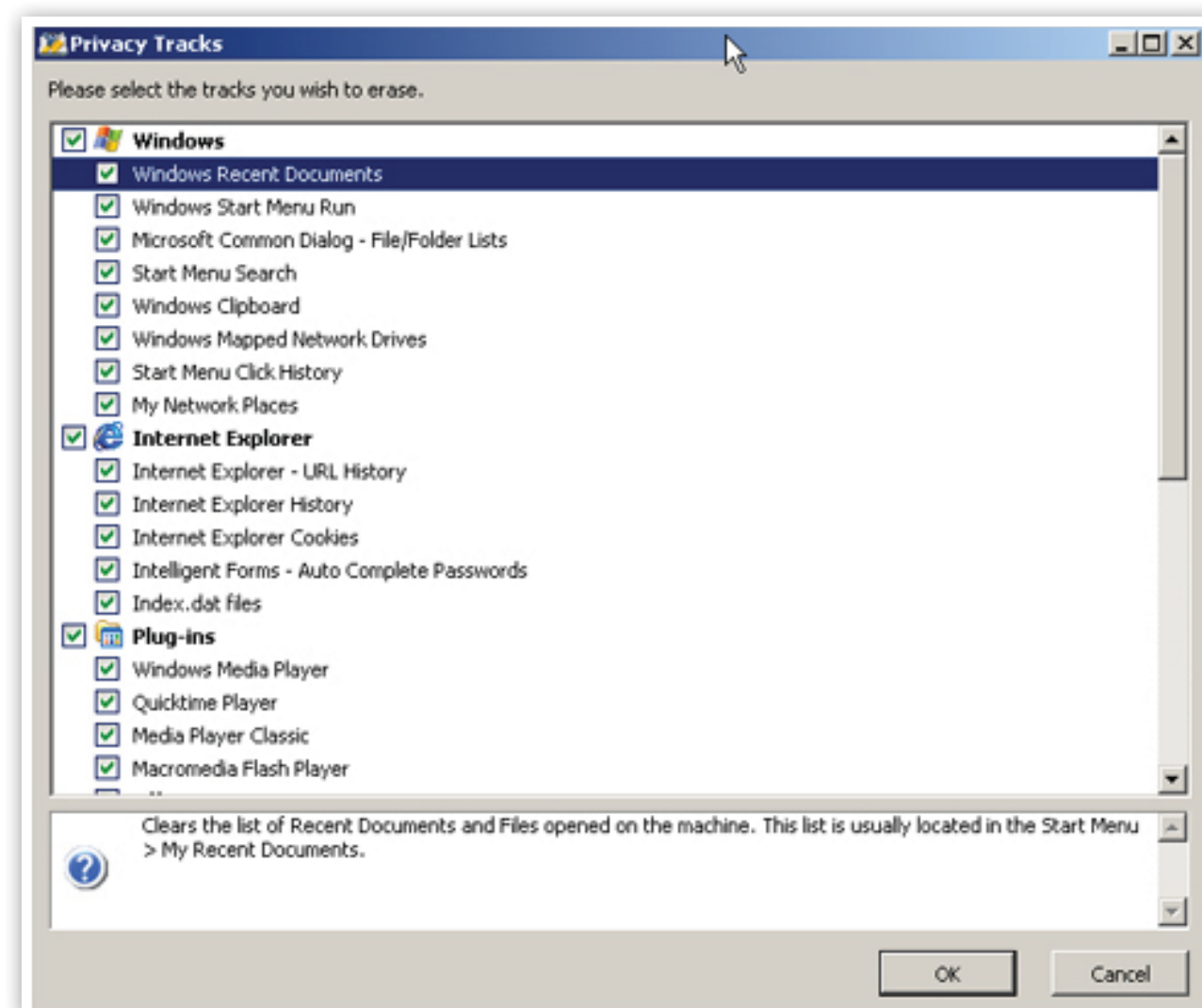
ser. Održavanje obuhvata sledeće opcije: Registry Cleaner – prepravljajući greške u različitim nivoima registarskih unosa, Shortcut Fixer – nalazi i briše „pokvarene“ i zaostale prečice/shortkatove koji ne vode nikuda ili su ostaci od deinstaliranih programa, StartUp Manager – prepravljajući greške u procesima koji se podižu sa Windowsom, Temporary Files Cleaner – briše privremene nepotrebne fajlove, kao što je smeće iz Recycle Bin-a, Tracks Eraser – briše istoriju posećenih sajtova, pregledanih fajlova, pokrenutih multimedija i slično, ova opcija se mora ručno doštiklirati i podesiti šta želite u opcijama da pobrišete. I poslednja opcija, Spyware Remover – uklanja spajver

Internet adresa:

<http://www.glaryutilities.com/gu.html>

Tip softvera:

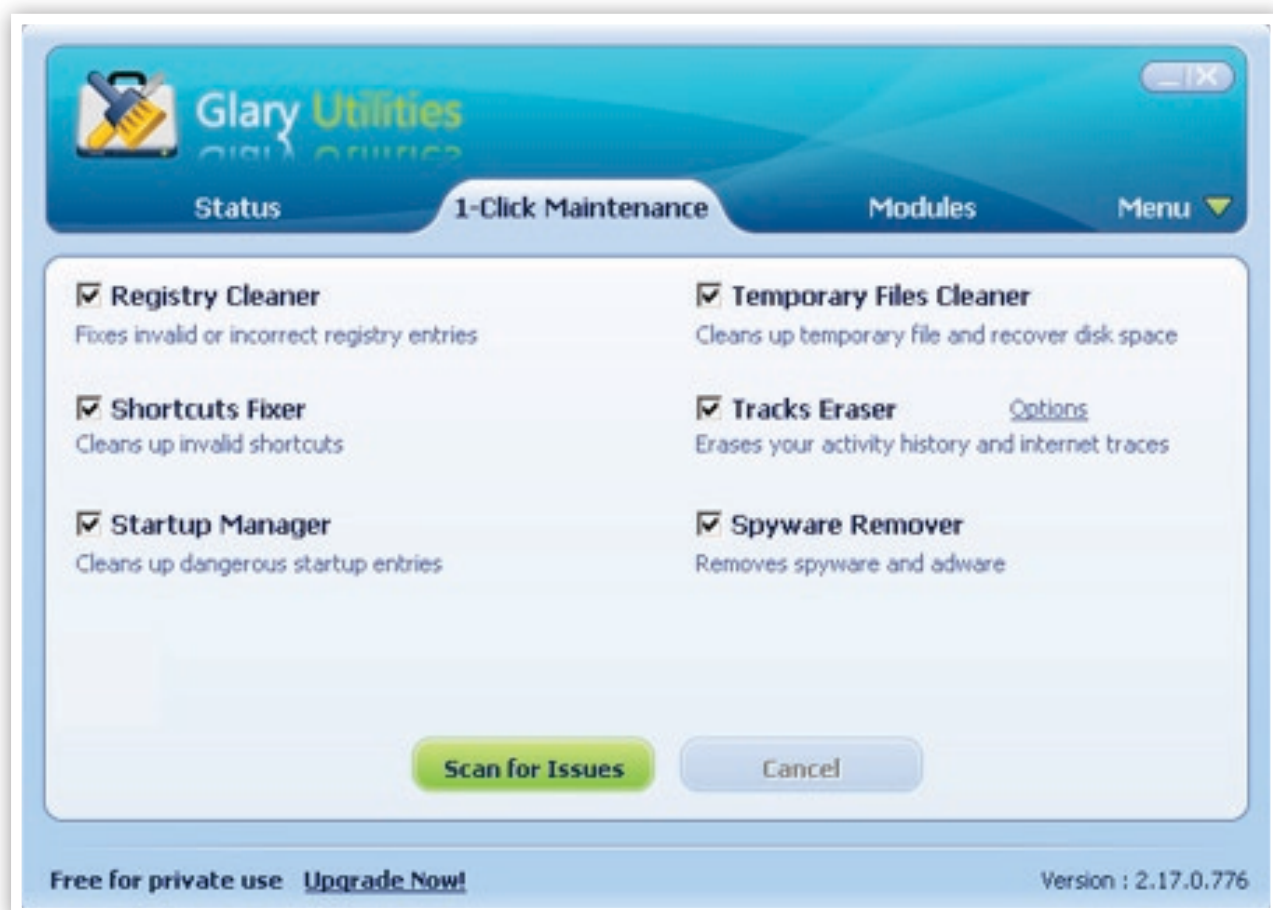
Freeware



i adver i slične maliciozne gluposti. Svi pomenuti parametri dosta utiču na kvalitet rada sistema, pa ih treba redovno održavati. Pored tog osnovnog moda za brzo održavanje, postoji i Modules paleta alatki za finije majstorisanje. Ona je podeljena

**Pored tog osnovnog
moda za brzo održavanje,
postoji i Modules
paleta alatki za finije
majstorisanje.**

u pet različitih kategorija, kao što su npr. Clean Up & Repair ili System Tools. A u svakoj kategoriji postoje par alatki koje se bave određenim problemima. Pa tako u Clean Up & Repair imate Disk Cleaner, još finiji Registry Cleaner, Uninstall Manager i Shortcut Fixer. Pošto ima stvarno dosta alatki, pomenuću samo one bitnije, a to su – Memory Optimizer, Registry Defrag, File Shredder, File Undelete, File Splitter & Joiner, Disk Defragmenter, System Restore, Disk Check itd. Iz naziva ovih alatki





uglavnom možete da skontate o čemu se radi i čemu koja služi. Jedna od zanimljivijih stavki je Process Manager u kojem kao i u običnom Task Manageru možete videti trenutne procese i zaustaviti ih. Samo ovde je to dosta preglednije i pored brojnih

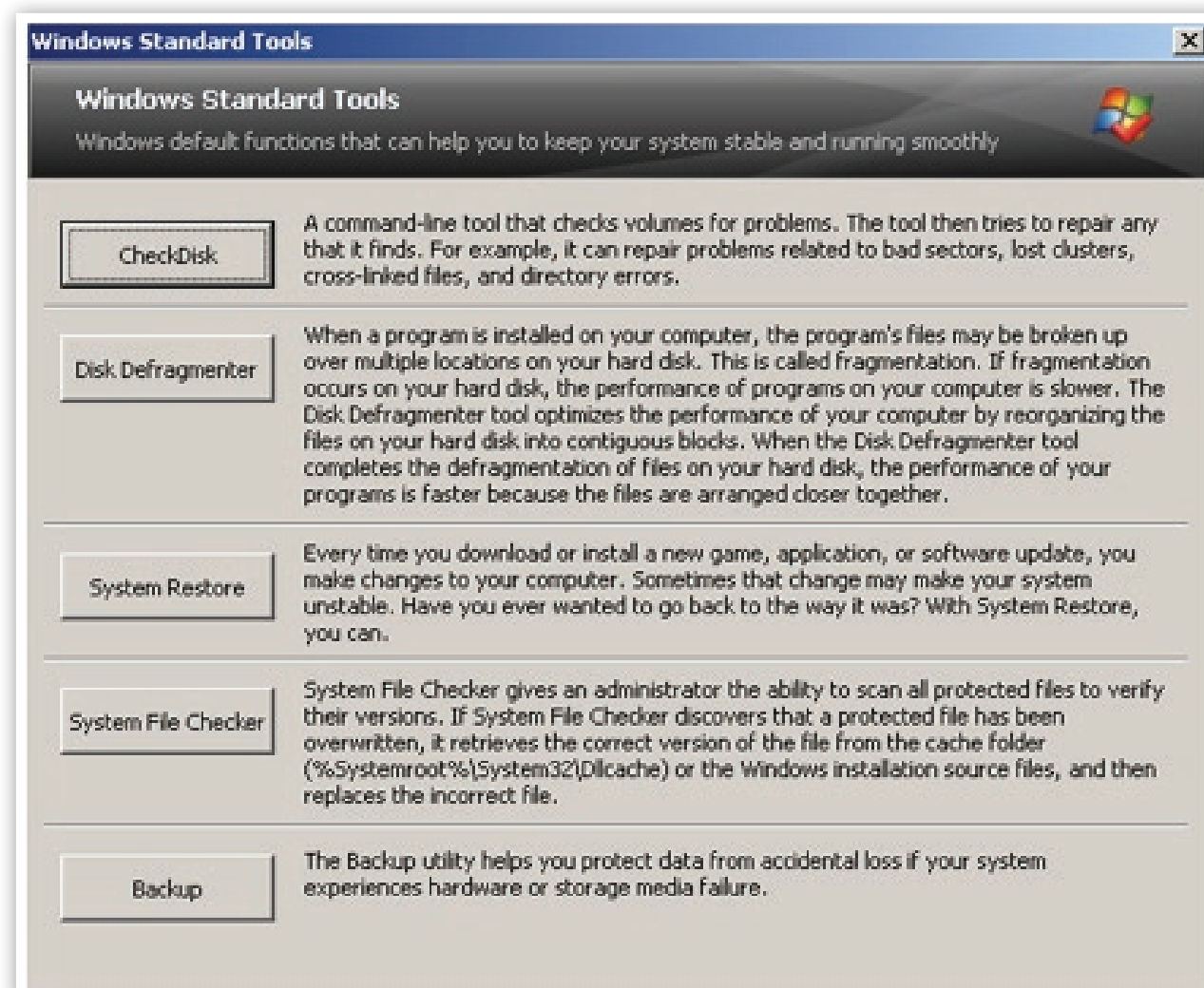
oznaka ima čak i grafički prikaz koliko i šta vuče memoriju. Ako bacite pogled u Settings, videćete da imate i par osnovnih podešavanja, sa kojim i ne morate da se bakćete, jer su uglavnom podešena kako treba. A pored toga uz GU dolaze i tri po-



Glary Utilities je jedan od onih programa koje morate imati na vašem računaru ako planirate da ga što duže održavate „zdravim“.

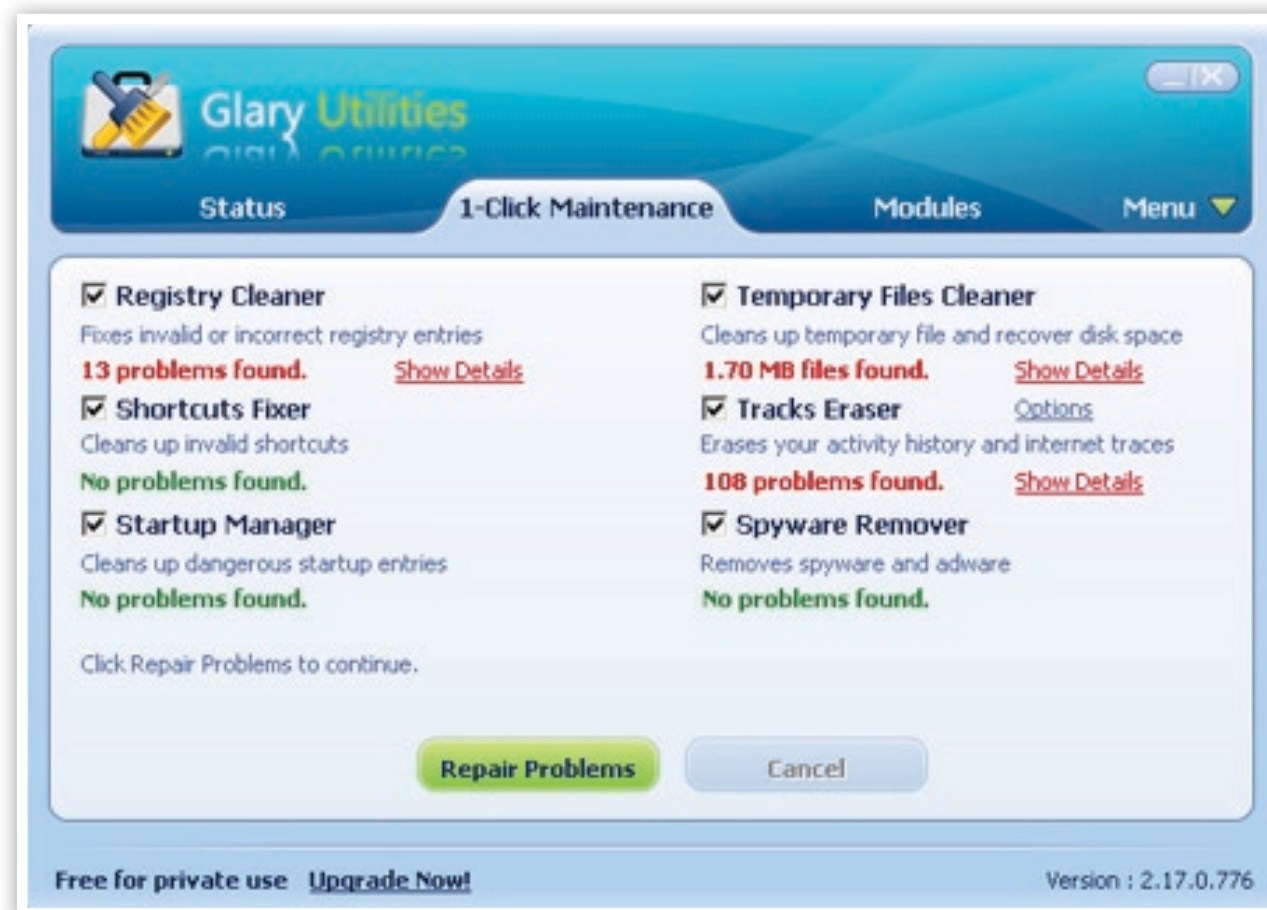
djednako prijatna skina, pa možete da menjate izgled ako vam se difolt skin ne sviđa. Program je besplatan za privatno korišćenje, nema nikakva vremenska ograničenja i ne zahteva nikakvu registraciju, mada ima i ta opcija ako želite da ga registrujete. Jedina razlika od kupovne verzije je što u kupovnoj imate i opciju Schedulera pomoću kojeg nameštate da se program sam pokreće radi održavanja. Sem Schedulera, sve ostalo je isto u obe verzije. Nikakvih problema u radu nije bilo, a samo skeniranje sa jednim klikom traje kratko, zavisno od računara, ali u proseku oko pola minuta, minut. Posle toga kliknete na Repair Problems i za par sekundi GU odradi sve popravke.

Glary Utilities je program koji ima visoku upotrebnost vrednost, i preporučljivo je koristiti ga po svakom startu računara, tačnije, koristiti opciju 1-Click Maintenance. Nekad može da zairitira kada ga pokrenete, a na internetu ste, pa vas obavesti da ima nova verzija, ali sem toga, nema nikakvih frekventnih bagova. Interfejs je veoma prijatan i nekomplikovan, sve u svemu, jedno od prijatnijih i dopadljivijih iznenađenja u sferi alata za održavanje sistema. Naravno, postoje mnoga druga, konkurent-



ska rešenja, ali iskreno, ni jedno nije ostavilo ovako lep utisak i osećaj funkcionalnosti kao što je to slučaj sa Glary Utilities-om. Pa ako nemate

neku alatku za održavanje na vašem računaru, a izaberete Glary Utilities, teško da ćete pogrešiti.



**VELIKE
NOVOGODIŠNJE
AKCIJE**

**WHERE
SHOPPING
IS FUN**
www.game-s.rs

gameS

Proverite koja akcija vam se najviše dopada
na www.game-s.rs ili nas posetite u radnjama!

GameS d.o.o. Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.



Games Dečanska

Dečanska 12,
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

GameS Delta City

Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

GameS Niš

TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs